PC-SONY-SEGA-NINTENDO-C64

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VIII.évfolyam, 5.szám, 1997. május

SZÁGULDÁS PORSCHE SZERELEM

INTERSTATE '76, NEED FOR SPEED 2, PORSCHE CHALLENGE, TEST DRIVE OFFROAD

LÉGIFÖLÉNY

AIRWARRIOR II, JETFIGHTER III

AZ ELSŐ MAGYAR FEJLESZTÉSŰ ÉS TELJESEN

IMPERIUM GALACTICA

MAGYAR NYELVŰ STRATÉGIAI JÁTÉK PC-n!

STAR WARS X-WING™ VS. TIE FIGHTER™

MEGSZÜLETETT AZ ÉV JÁTÉKA!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	KENDO RAGE	5900
COOL WORLD	6900	PHALANX	5900
CRAZY CHASE	5900	PUSH OVER	3500
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	X KALIBER 2097	8900
FIRE POWER 2000	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11900	OBELIX	12900
BEAVIS & BUTTHEAD	9900	PAPERBOY 2	5900
BIG SKY TROOPER	11900	POWER PIGS	12900
BOOGERMAN	12900	PREHISTORIC MAN	9900
BRUTAL	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DEEP SPACE 9	13900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT	14900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT 3	14900	SMURFS	11900
DOOM	9900	SMURFS 2	12900
EARTHWORM JIM	12900	SOCCER KID	9900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY FUNPACK	14900	WEAPONLORD	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	WILD GUNS	9900
MICKEY MANIA	9900	WORMS	12900
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9900	YOSHI S ISLAND /	
NBA LIVE 97	14900	S. MARIO LAND 2	14900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999

JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	OBELIX	6900
ADVENTURE ISLAND	6900	PINBALL MANIA	5900
ALADDIN	6900	PINOCCHIO	7900
ALIEN 3	6900	QUARTH	2900
ASTERIX	6900	RACE DAYS	6900
CONTRA ALIEN WARS	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DIG DUG	2900	SENSIBLE SOCCER	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	SMURFS	6900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	SMURFS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	STREET RACER	6900
LION KING	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
LUCKY LUKE	6900	TARZAN	6900
MONSTER MAX	6900	TRUE LIES	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WATERWORLD	6900
NBA LIVE 96	7900	WORMS	7900
NIGEL MANSELL	6900	WWF RAW	5900

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA EGÉR	3999
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900	WIMBLEDON TENNIS	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO ACROBAT	5900	LOST VIKINGS	7900
BATMAN FOREVER	7900	MARSUPILAMI	5900
BATTLE FRENZY	6900	MEGA BOMBERMAN	5900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	MEGA MAN WILLY WARS	11900
BONANZA BROS	5900	MS PACMAN	7900
BOOGERMAN	5900	NBA LIVE 96	12900
BUBBLE &SQUEAK	6900	NHL 97	12900
CASTLEVANIA	7900	NHL HOCKEY 96	11900
CHAKAN	4900	OOZE	5900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTIFANTS	8900
COMIX ZONE	5900	PAPERBOY	7900
DEEP SPACE 9	12900	PINOCCHIO	12900
DESERT STRIKE	6900	PITFALL	5900
DRAGON'S REVENGE	7900	REAL MONSTERS	7900
DRAGONS FURY	5900	REVOLUTON X	9900
DYNAMITE HEADY	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
ECCO THE DOLPHIN	7900	SHADOW OF BEAST	6900
EX MUTANTS	6900	SHAQ FU	5900
EXO SQUAD	11900	SKELETON KREW	12900
FIFA 97	13900	SMURFS 2	11900
FLASHBACK	5900	SPARKSTER	9900
GENERAL CHAOS	5900	SPIROU	7900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900
HOOK	7900	SUPER SKIDMARKS	11900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INCREDIBLE HULK	6900	TOUGHMAN CONTEST	6900
INT. SUP.STAR SOCCER	13900	TOYS	5900
IZZY' S QUEST	11900	TREASURE LAND ADVENTURE	5900
JAMES POND II	5900	VECTORMAN	5900
LIGHT CRUSADER	6900	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
LION KING	9900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2999
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	7999
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	9999
NINTENDÓ 64 NTSC KONVERTER	5999
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL STATION PAD	3999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999
PSX PREDATOR GUN	9999
PSX RF KÁBEL	HIVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HIVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

N64

CARTRIDGE-OK

FIFA 64	HIVJ
PILOT WINGS 64	HIVJ
STAR WARS / SHADOW OF EMPIRE	HIVJ
SUPER MARIO	HIVJ
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ
WAWE RACER	HIVJ
USA JÁTÉKOK LISTÁJÁÉRT ÉS ÁRAKÉRT	HIVJ

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599.-	GAME PRO	999.-
PC FORMAT	1599.-	(SATURN)	999.-
EDGE	999.-	(PSX) + CD	1999.-
EGM	999.-	N64 MAGAZIN	999.-
EGM2	999.-		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	MULTIMIXX vol. IV	299
ALIEN 3	999	NIGHTSHIFT	299
ARMALYTE	699	NINJA RABBITS	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLO FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699

LEMEZEK

POSTMAN PAT COLL.	599	NARCO POLICE	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
POPEYE COLLECTION	599	NEWCOMER	999
-POEPEYE 1,2,3		NO LIMIT	999
A KASTÉLY	999	NORTH & SOUTH	999
ACTION FIGHTER	699	OPERATION HORMUZ	499
ALIEN 3	999	OPERATION NEPTUN	999
BAAL	999	PINK PANTHER	999
BBURAGO RALLY	999	POLE POSITION F1	999
BOOM	999	PREDATOR	999
BUDOKAN	999	RAMBO 3	999
CAPTAIN FIZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES	999	RODLAND	999
CREATURES 2	999	RUNNING MAN	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW DANCER	999
DARKMAN	999	SHADOW WARRIOR	999
DIE HARD	999	SHINOBI	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKULL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	599	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STEIGAR	499
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIMBO S QUEST	999	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AXE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	999	TURBO OUTRUN	999
JAWS	699	TURRICAN II	999
JUDGE DREED	999	TUSKER	999
LAST NINJA 3	999	USAGI	999
LETHAL WEAPON	599	VENDETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS	999
MC DONALD LAND	999	WHO DARES WINS 2	999
MICKEY MOUSE	999	ZORRO	999

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SPACE HARRIER	5900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

NINTENDO 64	HIVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HIVJ
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	34999

SEGA SATURN CD-K

ALIEN TRILOGY	13900	NEED FOR SPEED	13900
BLACK FIRE	13900	NIGHT WARRIORS	12900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVE	13900	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	SHINOBI X	9900
DAYTONA USA	9900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
DIE HARD TRILOGY	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	VIRTUA RACING	13900
EURO 96	9900	VIRTUAL OPEN TENNIS	11900
FIFA 96	11900	WING ARMS	9900
GOLDEN AXE THE DUEL	9900	WIPEOUT	12900
GUARDIAN HEROES	9900	WRESTLE MANIA	12900
KEIO FLYING SQUADRON	13900		

SONY PLAYSTATION CD-K

2X EXTREME	13900	MICRO MACHINES V3	13900
ADIDAS POWER SOCCER	13900	MOTORTOON GRAND PRIX 2	13900
ALIEN TRILOGY	13900	NBA 97	13900
ALONE IN THE DARK	13900	NBA JAM EXTREME	13900
ANDRETTI RACING	13900	NEED FOR SPEED	13900
ASSAULT RIGS	11900	NEED FOR SPEED 2	13900
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6900	NOVASTORM	9900
BATTLE STATIONS	13900	PHILOSOMA	9900
BLACK DAWN	13900	PO'ED	9900
BLAZING DRAGONS	13900	PORSCHE CHALLENGE	13900
BROKEN SWORD	13900	PRO PINBALL	11900
COMMAND & CONQUER	13900	PROJECT X 2- NO RELIEF	13900
COOL BORDERS	13900	RAPID RELOAD	9900
CRASH BANDICOT	13900	RAYMAN	13900
CRITICOM	11900	REBEL ASSAULT 2	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	RESIDENT EVIL	13900
DARK FORCES	HIVJ	RETURN FIRE	13900
DARKSTALKERS	13900	RIDGE RACER	6900
DESTRUCTION DERBY	13900	ROAD RASH	13900
DESTRUCTION DERBY 2	13900	SAMURAI SHOWDOWN	13900
DIE HARD TRILOGY	13900	SOVIET STRIKE	13900
DRAGON HEART	13900	SPACE HULK	9900
EARTHWORM JIM 2	13900	SPACE JAM	13900
EPIDEMIC	13900	SPIDER	13900
FIFA 97	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
FIRO & KLAWD	13900	STAR GLADIATOR	13900
FORMULA 1	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
GRID RUN	13900	TEKKEN	6900
HULK	13900	TEKKEN 2	13900
IN THE ZONE 2	13900	TILT	13900
INT SUPERSTAR SOCCER	13900	TIME COMMANDO	13900
IRONMAN XO MANOWAR	13900	TOBAL NO 1	13900
JOHNNY BAZOOKATONE	9900	TOMB RAIDER	13900
KILEAK THE BLOOD	9900	TUNNEL B1	13900
KILLING ZONE	9900	TWISTED METAL	13900
KING OF FIGHTERS	13900	VICTORY BOXING	13900
LITTLE BIG ADVENTURE	13900	WING COMMANDER III	13900
LOMAX	13900	WIPEOUT 2097	13900
LONE SOLDIER	11900	WORMS	13900
MECH WARRIOR 2	13900		

CD 32

JÁTÉKOK

ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALIEN BREED / QWAK	3999	MYTH	2999
ALL TERRAIN RACER	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
BATTLE TOADS	3999	PINBALL FANTASIES	4999
BUBBA AND STIX	4999	PIRATES GOLD	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	RISE OF ROBOTS	7999
D GENERATION	3999-	SPERIS LEGACY	4999
DANGEROUS STREETS	1999	STRIKER	4999
DENNIS THE MENACE	3999	SUBWAR 2050	5999
DRAGON STONE	3999	SUPER METHANE BROTHERS	2999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER PUTTY	1999
FIRE AND ICE	3999	SUPERFROG	2999
FLY HARDER	2999	SURF NINJAS	999
FURY OF THE FURIES	3999	TOP GEAR 2	4999
HUMANS	3999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	5999	UNIVERSE	3999
INTER KARATE +	999	ZOOL 2	4999
LITTIL DIVIL	5999		

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE A1200	4999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION A1200	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS A1200	2999	SECOND SAMURAI A1200	3999
GLOOM A1200	3999	SEEK AND DESTROY	3999
KICK OFF 3 A1200	2999	SENSIBLE GOLF	5999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SHADOW FIGHTER A1200	2999
MICROPROSE GOLF	3999	SUBWAR 2050 A1200	2999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	SUPER SKIDMARKS	3999
PREMIER MANAGER 3		SUPER TENNIS CHAMPS	3999
MULTI EDIT	2999	XTREME RACING A1200	3999

tarta

VIII. ÉVFOLYAM

STB ISMERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/05-66-22)
Felelős vezető: Gesselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.



Test Drive Off-Road

Lehet, hogy új riválisa lesz az off-road autóversenyek között a Hardcore 4x4-nek?

31. oldal

X-Wing vs. Tie Fighter

A Star Wars-mánia következő mérföldköve, a Rebel Assaultok és a Tie Fighter méltó utóda. Valószínűleg az Év Játéka lesz belőle.

20. oldal



Outlaws

A LucasArts sajátos kivitelezésű Doom-utánzata a spagetti westernek és a Disney rajzfilmek hangulatát elegyíti egymással.

17. oldal

Air Warrior II

Egy nagy név második eresztése. Felhőtlen szórakozás a felhőtlen égen - de elsősorban multiplayerben.

22. oldal

Imperium Galactica

Az első teljesen magyar nyelvű stratégiai játék PC-re, ami egyben magyar fejlesztők munkája is. Méltán számíthat a világsikerre.

34. oldal

AKTUÁLIS

"Májusi eső aranyat ér" - állítja a közismert közmondás. Meg egy nagy kalap játékot is. Ezt viszont a közismeretlen én állítom, mert úgy látszik, a kiadók megkezdték a szokásos nyári uborkaszezon előtti nagy hajrájukat, és ebben a hónap csak úgy ontották a jobbnál-jobb játékokat. A világ mostanában természetesen X-WING VS. TIE FIGHTER-lázban ég, hiszen szerintem már a tervezés időszakában és biztosak lehettek a szerzők, hogy éppen egy tuti bestsellert gyártanak. Kellemes meglepetés volt az Activisiontől az INTERSTATE'76, nemkülönben az, hogy teljesen magyar nyelven megjelent végre az IMPERIUM GALACTICA is. Más. Amikor a kérdőívek hatalmas halmait elkezdtétek visszaküldözgetni, úgy gondoltam, hogy a részletes eredményhirdetés, valamint az ebből levont mélyreható következtetéseimet majd az újság lapjain, egy külön oldal keretében fogom boncolgatni - de közbeszólt az Élet: sajnáltam elvenni a helyet az amúgy is szűkös kereteinkből, valami frankó kis anyag elől. Mindenesetre a kérdőívekből igen érdekes dolgok derültek ki. A válaszolók több mint 80%-a például alapvetően jónak tartja az újságot jelenlegi formájában, és csak apró változtatásokat tartana szükségesnek. A géptípusok arányát természetesen a PC-k vezetik több mint 70 százalékkal, a konzolosok aránya pedig már elérte a 25 százalékot. Szintén érdekes info volt, hogy olvasóink majd 90%-a szükségesnek tartja a terjedelmi növekedést, még akkor is, ha ez szerényebb mértékű áremelést is vonna maga után.
Nagyon köszönöm a különböző ötleteket (volt egy-két igen figyelemre méltó is), de ezeket természetesen folyamatosan várom.
Na jó, a Csevegőig megszakítom az adást, ott nemsokára találkozunk.

CoVboy

PC - HÍREK

APRÓSÁGOK

☞1996-ban 4.235.737 PC CD ROM talált legálisan új gazdára, összesen £130.377.717 értékben. Az eladási listát a Virgin vezeti 570.000, a második az Electronic Arts 463.000, a harmadik pedig a Microsoft 311.000 példányos eladással. A legsikeresebb játék '96-ban a Grand Prix 2. volt, de szorosan ott van a nyomában a Red Alert és a FIFA'97 is, amelyek csak karácsony előtti megjelenésük miatt csúsztak le a dobogó legfelső fokáról. Kíváncsi lennék egyébként az illegális eladási listákra is, de ilyet sajnos nem vezetnek.

☞ Természetesen ez a hónap sem múlhat el a Lara Croft Világcirkusz újabb hírei nélkül. A poligon hercegnő alkotói visszautasították a Loaded magazin kérését, akik a középső poszterükre szerettek volna egy pikáns Lara-aktot rendereltetni maguknak. Elfogadta viszont a U2 együttes ajánlatát: a zenekar május elején megkezdődött PoP-Mart világturnéján három számban fog szerepelni egy hatalmas videoképernyőn.

☞A Hitachi májusban dobja piacra a világ első kétszeres sebességű DVD drive-ját. A GD-2000 2.76Mbps sebességgel olvassa a DVD formátumú, és 20x sebességel a hagyományos CD ROM-okat. Az új, 16.7GB-os formátum elterjedésével talán átmenetileg megszűnnek az "Insert CD#7" típusú feliratok, de nyilván csak a Phantasmagoria 3. megjelenéséig.

☞A Nintendo Play 64! néven egy olyan egységet dobott a piacra, amellyel N64-es játékok futtathatók egy minimum DX2-66/8MB RAM/Win95 konfigurációjú PC-n. A kártya tartalmazza a N64 főbb áramköri egységeit, és egy öt és feles dockba illeszthető.

A brit Crush és a japán Sunsoft együttműködésének eredményeképpen az Internet nemsokára egy online fociprogramnak ad otthont. A játékban egyaránt játszhatjuk a manager vagy valamelyik játékos szerepét. A játék neve még nem ismert, ezt az atlantai E3 után fogják csak bejelenteni.

☞A Microprose az utolsó üzleti évében sikerrel ismét visszatért a 100 milliósok elit klubjába. Talán ennek köszönhető, hogy sikerült elszipkázniuk az Oceantól a Team 17 csapatot (a Worms szerzői), és a Worms 2. része már Microprose címke alatt fog megjelenni ősz tájékán.

VIRGIN

Mint a világ egyik vezető játékkiadójának, mindig hatalmas csinnadratta előzi meg a Virgin minden egyes újabb fejlesztését. Ez hovatovább már tényleg kezd idegesítővé válni, szóval most csakazértis egy olyan játékukkal foglalkozunk, amelyet a teljes csendben fejlesztgetnek. A frappáns cím (4-4-2) minden futballrajongónak elárulja, hogy egy fociprogramhoz lesz szerencséje, még akkor is ha nem ismeri ezt a neves angol focimagazint, ami egyébként a játék támogatója.

A játék a 96/97-es szezon adatain alapul, bár szerény véleményem szerint igen szerencsétlenül választották meg nyár eleji megjelenését – az átigazolási időszak szükségszerűen elavulttá teszi az adatokat. Mindenesetre 80 ország 180 klubcsapatának 4.000 játékosához lesz szerencsénk, akikhez – ha hihetünk a híreknek – több mint 9.000 animációs fázis készült. Minden egyes játékost 25 egyéni paraméter határoz meg, amelyek a szezonban történő jó és rossz szereplések alapján természetesen folyamatosan változnak, ami értelemszerűen



hatást gyakorol a játékos értékére is.

Mivel az értékről volt szó, rögtön kiderül, hogy nemcsak a pályán tesszük majd próbára ügyességünket, hanem mi foglalkozunk a csapat menedzselésének apró-cseprő ügyeivel is a játékosvásárlástól a stadionépítésig. A gazdasági résznél egyébként állítható a menedzser rész mélysége, vagyis hogy mely feladatokat akarjuk személyesen irányítani. A szezon különböző időpontjaiban természetesen hatással lesznek a meccsekre az időjárás viszontagságai (eső és havazás), továbbá egy érdekes újításnak köszönhetően éjszakai meccseket is játszhatunk. Négy különböző módon (gyakorlás, barátságos mérkőzés, bajnokság, kieséses torna) foghatunk neki a játéknak, amely egyszerre 4 játékos számára játszható, de kieséses rendszerben zajló játéknál, akár 64 játékos is küzdhet egymás ellen. Magától értetődően a játék támogatja a hálózati játékot is.

Nem tudom, hogy a fociprogramok jelenlegi dömpingjében milyen sikerre számíthat a 4-4-2, de két dolog mindenképpen mellette szól: igen szerencsés dolog volt összevegyíteni a sima fociprogramokat a managerekkel; még ennél is szerencsésebb az a húzás, hogy a játék nemcsak PC-n, hanem PlayStationön és Saturnon is kapható lesz.

ACTIVISION

Ha már az Activision ilyen kellemesen megörvendeztette az Interstate'576-tal a 76-ot, hozzájuk is beugorhatunk némi vizsgálódásra, mert még rejtegetnek tarsolyukban jónéhány nagy durranást a '97-es évre.

Command&Conquer-rajongók már erősen fenhetik fogukat a Dark Reign: The Future of War című projektre, hiszen ehhez nem kisebb nevet szereztek meg, mint Ron Millart, aki a Blizzardnál a Warcraft 1-2, a Diablo és a Starcraft designereként működött. Ennek megfelelően a játék egy futurisztikus környezetben játszódó real time stratégia lesz, amelyben 30 önálló csatában harcolunk a világuralomért a Birodalom vagy Szabadság Gárda oldalán. A kivitelezés természetesen SVGA, és nagy hangsúllyal esett latba a különböző földrajzi adottságok kihasználhatósága, illetve a különböző gépesítésű alakulatok sebességének hű szimulálása. Nyersanyagként és egyben konvertibilis valutaként szolgál a víz és az Element 115 nevű ásvány, amelyek segítségével 34 fajta alakulat hozható létre, néhány egészen extrém tulajdonsággal. A csapatokat



way pointok segítségével mozgathatjuk, tehát kerülő úton is végrehajtható egy támadás, továbbá a mozgásban és a támadásban is nagy szerepet játszik a terep. A játék természetesen támogatja a hálózati játékot maximum nyolc játékosig, de a Diablohoz hasonlóan van egy bennszülött Internet-opciója is. Tartozék lesz még egy Construction Kit, amellyel saját küldetéseket generálhatunk, és az Activision homepage-én keresztül átnyújthatunk a világnak. A játék megjelenési időpontja egyelőre még bizonytalan, de idén még mindenképpen a boltokba kerül.

Szintén a mostanság divatos real time stratégiák mintájára tervezték, de már alapvetően elsősorban Internetes játékra szánták a Netstormot. A játékos



egy hatalmas világba csöppen, ahol erődöket építhet, szövetségeket és kereskedelmi egyezményeket köthet, vagy ellenfeleit kémlelheti. Némi szemléletváltozásra utal, hogy már nem az egyes csapatok aprólékos irányításán, hanem a megfelelő támadó vagy védekező stratégia kialakításán van a fő hangsúly. Ezek kipróbálására szolgál a War College üzemmód, ahol egy játékos környezetben edzhetünk, mielőtt elmerülnénk a Net mélyvizébe. A játék elsődleges célja a minél több terület megszerzése, valamint a már meglevők megvédelmezése. Ha elegendő területet gyűjtöttünk össze, a server különféle plecsnikkel honorálja fáradozásainkat, és egy újabb szintre kerülünk, ahol újabb tárgyakat, funkciókat és technikákat ismerhetünk meg.



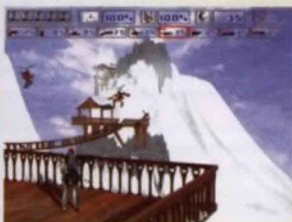
Már hírt adtunk róla, hogy az Activision az elvesztett MechWarrior helyett megvásárolta a Heavy Gear-licencet, és az ez alapján fejlesztett játékaival új trendet óhajt bevezetni az óriás harci robotok szimulációjában. (A Heavy Gear egyébként pillanatnyilag a negyedik legnagyobb szerepjáték sorozat a piacon.) Az első ilyen típusú játék idén őszre várható tőlük, és a Terra Nova bolygón indulhat harcba a játékos egy új technikai kereszteshadjáratban. A fejlesztésben tulajdonképpen szerepet kapott minden kulcsfigura, aki a MechWarriorokban csak számított, továbbá a fejlesztett MW-engine szolgál alapul az új licenchez is.

OCEAN

E havi nagyobb lélegzetű körutazásunk Anglia egyik legpatinásabb kiadójához kapcsolódik. Már a múltkori számunkban megemlítettük a **Guts'n' Garters** című játékukat, amely paramétereit tekintve (nagy rakás valós 3D helyszín, 32000 színű motion captured figurák, stb.) az év egyik legmenőbb akció/kalandjátékának ígérkezik. Két újabb hír is érkezett felőle, kezdjük a rosszal: a ködös Albionból azt üzenték, hogy a megjelenés átcsúszik májusra (a



Playstation-verzióé pedig a nyárra). A jó hír teljesen helyi jellegű, a szoba másik feléből röppent ide: a Zsolt közölte velem, hogy a játék szerinte annyira szép, hogy mindenképpen magyarítani akarja, legalább kézikönyv szinten. A K-Force ügynökök kalandjaiba tehát nyelvi akadályok nélkül huppanhat bele a Nagyérdemű. Hogy egész pontosan mibe, az a következő 576-ból valószínűleg ki is derül – addig is ízelítőnek elégedjetek meg ezzel a két képpel.



Az ember néha már azt hiszi, hogy az utak tele vannak dilisekkel. Ez a nézet csak erősödni fog benne a nyár végén, amint kipróbálja a **Motor Mash**t, ami a Death Rally vagy a Micro Machines nyomdokain járó felülnézeti autóverseny lesz. A játékot a korábban Merit néven futó, most éppen Eutechnyxre keresztelt csapat fejlesztette, akik min-



den bizonnyal nagy cartoon-rajongók lehetnek, hiszen a játék teljesen a flúgosabb képregények hangulatát idézi. Hat különböző szint, egyenként nyolc, texture mapped poligongrafikából álló pályán ereszkedhetünk küzdelembe, ráadásul öt különböző módszerrel. Játszhatunk például csak simán az idő ellen, de kieséses alapon, vagy akár szövetségi rendszerben is. A háttér is meglehetősen eklektikus, hiszen a verseny helyszíne a liánborította dzsungelektől kezdve, az arktikus terepen át Atlantiszig és a Vadnyugatig (?!) bezárólag szinte minden lehet. Tizenkét szereplőből választhatunk magunknak karaktert, akiknek mind megvan a maguk egyéni, a hagyományostól erősen eltérő stílusa. Versenyenként nyolcan indulhatunk, a multifelhasználók négyen lehetnek. A játék Win'95 alatt fog futni PC-n, a PlayStation-verzió nem kecsegtet efféleékkel.

Az autóversenyzés más világába (illetve világaiba) vezet majd a PlayStation/PC-verziójával nyárra datált **Total Drivin'**. Ebben öt különböző stílusú versenyben koptathatjuk a gumikat: nyomhatunk utcai versenyt Moszkva – most már nem annyira – Vörös terén; repeszthetünk Indycar kocsikkal; indulhatunk a Dakar Rallyn szériaautókkal; zötykölődhetünk a napsütötte tengerparton buggykkal; vagy akár sportkocsik volánja mögé is beugorhatunk – mindezt állandóan változó



időjárási körülmények között. A játék promójában külön kiemelt szerepet kapott, hogy a pályát el is lehet hagyni. Ez egyébként tényleg szórakoztató effektus, ha mondjuk csak a mocsárba ragadunk bele – kevésbé, ha mondjuk egy sziklafal tetejéről hullunk bele az óceán habjaiba. A játékban indulhatunk hét különböző szinten, szintenként hét versennyel, és minden versenyen nyolc különféle autó közül választhatunk. A játékot akár ketten is játszhatjuk, összekötött gépekkel vagy osztott képernyőn. Ilyen versenyeknél természetesen jól jön majd a verseny legizgalmasabb pillanatait visszajátszó opció is.

Természetesen az Ocean autóversenyei közül nem maradhat ki a Need for Speed-féle szuperautók vezetését lehetővé tevő **GT Racing '97** sem. Úgy látszik, változatlan az igény a Lamborghinik, Porschék és egyéb sokmilliós autócsodák vezetése iránt – ha másképp nem, hát a számítógépen keresztül. Versenyezhetünk Angliában, az USA-ban, Németországban, Skandináviában, Franciaországban, valamint három fiktív pályán. (Az utóbbiak – a készítők szerint – "cyberpályák", ahol a játékos "virtuális környezetben" versenyezhet...) A már lassan alapvetőnek számító dolgok (saját szemszög és külső nézet, manuális és automata váltó, osztott



képernyős játék két játékos között, stb.) mind megvannak, újdonságot az ígéretek szerint igazából a kiváló minőségű grafika fog jelenteni. A versenyekben maximum tíz ellenfél ellen vehetjük fel a küzdelmet három különböző típusú versenyen. Ja, és természetesen lehet a forgalommal szemben is haladni, mint a mellékelt ábra is mutatja.

Ennyit egyelőre az autóversenyekről, most jöjjön valami teljesen más, amit úgy hívnak, hogy **Shattered Reality**. Ez egy 3D űrakciójáték lesz, amelyben a már jól ismert sci-fi kellékek egytől egyig megtalálhatók. 3270-ben járunk a Karelia Betan, amely 54, felszín alatt elterülő metropoliszával és gazdag nyersanyag lelőhelyeivel egyike az Univerzum leghatalmasabb bolygóinak. A bolygón öt nagyobb katonai erő ellen fogunk küzdeni – ha ők nem kapnak el, majd megteszik a szintén itt kellemetlenkedő fejvadászok, kalózok vagy a nomádok. A játék többször és többféle módon is végigjátszható, mert a játékmenet minden egyes partiban folyamatosan változik: a játékos egyes döntései, vereségei és győzelmei alakítják a cselekményt, ami ennek következtében több módon is véget érhet. Igen impozánsak az előzetesen közölt technikai adatok. A 16 különböző, tetszés szerint kialakítható hajótípus a 15 spéci, fejleszthető fegyverrendszerrel felszerelve még nem mondható különösebben soknak, de az már annál inkább, hogy a hajókkal a bolygó 30.000 szektorát járhatjuk be. Különösen méretesnek



tűnik a játék akkor, ha ehhez a számhoz hozzávesszük azt is, hogy egy szektor a készítők szerint körülbelül akkora, mint egy Magic Carpet-szint. Az akció valóban 3D-ben zajlik, tehát 360 fokban leszünk kénytelenek figyelni, ebben viszont segítségünkre lesz a három állítható kameraállás is. Valószínűleg a teljesen 3D kivitelezésnek köszönhető, hogy a játék támogatja majd a VFX-1 sisakot és a virtuális szemüvegeket is. A Shattered Steel az Ocean jelenlegi elképzelése szerint csak PC-n fog megjelenni, előre láthatólag a nyár elején.

Az Oceannek még akad néhány ász a kabátujjában a jövőre vonatkozóan, tehát nemsokára megint alaposabban körülnézünk a házuk táján.

☞ Megint a nagy bőszme robotok! A **Sierra/Dynamix** páros folytatja a nagy sikerű **Earthsiege** sorozatát. A 3. rész a **Future Wars** nevet viseli, és a robotokon kívül feltűnnek bennük egyéb harcjárművek is. Körülbelül a program felével állnak készen az alkotók, a játék megjelenését a karácsonyi szezonra ígérik.

☞ A **Microprose** is jól bevásárolt ebben a hónapban, mert egy nagyon nagy hal akadt a horgukra: a **DMA Design** már legalább tíz éve a játékfejlesztők élvonalába tartozik. Utolsó még lekötött játékukat, a Tankticset viszont még a BMG adja ki.

☞ Na most következik, ami még nem volt: **Peter Molyneux**, a **Bullfrog** alapítója hosszú évek nyüglődése után végre befejezte a **Dungeon Keeper**t, ami szerinte a legjobb játék, amit valaha is csinált. A következő számunkban talán már találkoztok is a leírásával.

☞ Konzolok tájékán talán az utóbbi idők legnagyobb meglepetésének számít, hogy a Nintendo programozó sikercsapata, a **Rare** (Donkey Kong-sorozatok, Killer Instinct, stb.) nagy része kivált a gárdából és **Eighth Wonder** néven új céget alakítva a Sonyhoz szerződött.

A Rage fejlesztőcsapata technikai szaktanácsadóként szerződtette **Ruud Gullit**ot **Striker'98** c. projektjükhöz. Az egykori holland futballsztár jelenleg a Chelsea FC managere. A játék természetesen futball lesz, és jövő nyáron tervezik megjelentetni PC-n és PlayStationön a Virgin kiadásában.

Egykori Elite-rajongók, figyelem! Hamarosan új űrharc/kereskedelem szimulátor kerül forgalomba **Planetary Raiders** címmel. Bár a neve nem mutatja, alapvetően Internetes játékra fejlesztették. A játékot összesen 2.000 felhasználó játszhatja egyszerre, 200-200 minden szerveren. A játék elején mindenki egy kis hajóval és kevés zsebpénzzel indul, majd miután egy pár katonai jellegű kezdő küldetésen átverekedte magát, teljesen nyitva áll előtte, hogy mi lesz belőle: űrkalóz, fejvadász, zsoldos avagy kereskedő. A Galaxist bebarangolhatjuk teljesen egyedül, is, de ismerőseinkkel, akár flottákká is egyesülhetünk. Szerintem kezdjetek el modemre gyűjteni, mert ha az előzetesek igaznak bizonyulnak, akkor ez lesz majd az a játék, amit soha többé nem lehet abbahagyni...

APRÓSÁGOK

☞ A Sega állítólag már javában fejleszti az új 64 bites gépét, amit a puritán Saturn 2 elnevezés helyett immár a Black Belt fedőnéven emlegetnek. A CD alapú masina – ha minden igaz – PowerVR chipsetet fog használni, ami chipenként 1.000.000 poligont tud generálni, vagyis mondjuk két chip esetén kétmillió poligonnal kell számolnunk. A szárnyra kapott híreket a Sega még nem erősítette meg, igaz nem is cáfolta. Ha azonban van is valami alapja a dolognak, biztos, hogy 1999 előtt nem számíthatunk új Sega konzolra.

☞ Immár tény, hogy a Virtua Fighter kijön Saturnra is, és az is biztos, hogy egy kiegészítő kártyával együtt, ami jelentősen megnöveli a Saturn 3D-s kapacitását. Már csak azt nem tudni, hogy a kártya csak a VF3-hoz lesz jó, vagy más programok is használni fogják.

☞ A Sega és a Bandai egyesüléséből lehet, hogy a PlayStation tulajdonosok húznak hasznot? Nincs kizárva, ugyanis a Bandai elnöke kijelentette, hogy továbbra is szándékukban áll PlayStationre fejleszteni. Még talán azt is megérjük, hogy olyan nevek jelennek meg PlayStationre, mint mondjuk a Virtua Fighter.

☞ Továbbra is e két cégnél maradva: a Bandai új megvilágításba helyzte a verekedős játékok karakter generálását. ZXE-D Legend of Plasmatilite című PlayStation játékukhoz a CD mellett egy speciális memóriakártyát, és néhány szétszedhető műanyag robotot is mellékeltek. A robotok testét eltérő karokkal és lábakkal szerelhetjük fel, majd az egészet csatlakoztatva a memóriakártyához máris megjelenik a képernyőn a kívánt figura. A hír persze Japánból származik, s valószínűleg számunkra csak hír is marad, hiszen 180$-ért mifelénk nem valószínű, hogy nagy kereslet lenne egy amúgy gyenge verekedős stuffra.

☞ A tetemes veszteségeire tekintettel úgy tűnik az Acclaim is kénytelen behódolni a Sony hatalmas felvevőplaca előtt, és elkészíti a Turok PlayStation változatát. Jó hír a Sonynak, kevésbé a Nintendonak.

☞ A Saturn analóg joypadjéhez hasonlóan hamarosan a PlayStationhöz is megjelenik egy analóg irányító. Az új joypad formára megegyezik a hagyományos paddel, csak egy kicsit nagyobb, és masszívabb, no és a Start és a Select gomb alatt helyet kapott egy-egy analóg stick.

☞ Nemrégiben a Crash Bandicoot is csatlakozott a Resident Evil-hez és a Tekken 2-höz, azaz mint minden idők egyik legsikeresebb PlayStation játékának, "neki" is sikerült túlszárnyalnia a bűvös 1.000.000 darabos eladott példányszámot.

KONZOL HÍREK

NIGHTMARE CREATURES (PLAYSTATION)

A közelmúltban vált ki a Mindscape-ből a Kalisto nevű csapat, amelynek három jelenleg fejlesztés alatt álló játéka közül az egyik a Nightmare Creatures PlayStationre. Noha a cég hevesen tagadja, hogy valami Tomb Raider-klónról lenne szó, az előzetes képekre pillantva mégis mindjárt ez jut az ember az eszébe. A készítők elmondása szerint viszont a Nightmare Creatures egy lineárisan játszódó bunyós anyag lesz, amit úgy kell elképzelni, mint egy 3D-s Double Dragont. A cselekmény a Viktória korabeli London sötét, és ködös utcáin játszódik, ahol mindenféle túlvilági pokolfajzatok támadnak a hősünkre, avagy a hősnőnkre. A nyomasztó hangulatot ráadásul nemcsak a korhű díszletek biztosítják, hanem a realtime light sourcing technika, azaz a horrorisztikusan megválasztott fényforrások. 15 szinten keresztül folyik majd a küzdelem, a szörnyek a legváratlanabb helyekről, és a legkülönbözőbb formációkban támadnak ránk.



SKY TARGET (SATURN)

Tavaly láthattuk ugyebár Tom Cruise főszereplésével a Mission Impossible című mozit, ami a '70-es évek hasonló néven futó TV-sorozatának a hangulatát próbálta felidézni. Hát a film bizony elég felejthetőre sikeredett, de reméljük más lesz a helyzet a belőle készült N64 játékkal. Tom Cruise szerepét tehát most mi kapjuk meg, s bőrébe bújva csodálatosan kivitelezett 3D-s helyszíneken kell az ellenséges kémeket likvidálnunk. A játék teljes mértékben követi a film eseményeit, és – amint azt az Ocean ígéri – nem csak tűzharcokból fog állni, hanem pont ellenkezőleg: a siker érdekében minél diszkrétebben, feltűnésmentesebben kell elvégeznünk a feladatainkat. Például a többi szereplő ábrázata alapján maszkokat készíthetünk, vagy elvehetjük mások öltözékét, stb. A program majd valamikor ősszel érkezik.



TOP GEAR RALLY (N64)

Az év harmadik negyedévére várható a Top Gear Rally, a Boss Game Studios csodálatos autóversenye. Az elképesztő grafikán kívül ami rögtön feltűnhet, hogy ezúttal nem egy kizárólag az aszfalton játszódó autóversenyről van szó: míg az egyik pályán a sivatag homokját kavarjuk fel, addig a másikon ködös, esős időben dagasztjuk a sarat. Ráadásul nem muszáj az útvonalat tartanunk, ha egy rövidebb utat találunk, nyugodtan levághatunk egy-egy kanyart. A játék további érdekessége, hogy a program alkotói a különböző verziókban – igazodva a közízléshez – eltérő autókat vonultatnak fel. A japánoknak például Toyotákkal és Hondákkal kedveskednek, míg az amerikaiaknak Porschékkal meg Ford Escortokkal. Mindegyik kocsi per-



sze más-más menettulajdonságokkal fog rendelkezni, a választható autók száma pedig (verziónként) 9-re fog rúgni. A Boss már azt is megerősítette, hogy lesz osztott képernyős, kétjátékos üzemmód is.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (PLAYSTATION/SATURN)

Ha akciójátékokról beszélünk, a sok 3D-s poligonos őrület közepette valóságos kuriózumnak számít majd a GT Interactive Oddworld című munkája, ami grafikailag leginkább a Flashbackhez, vagy még inkább az Another Worldhöz áll közel. A játék egy idegen világban játszódik, ahol hősünk, Abe egy húscsomagoló üzemben végez rabszolgamunkát. A kis zöld kreatúra egy nap szörnyű dologra jön rá: a főnökei a népéből húskészítményeket állítanak elő. Gyorsan kereket old tehát, mielőtt még belőle is konzervet készítenének. Noha a Flashbacket említettük, ez esetben nem annyira a lövöldözésen van a hangsúly, sokkal inkább egy kalandjátékról van szó. A játék készítői meglehetősen intelligens környezetet próbáltak teremteni: például a barátságos teremtményekkel kommunikálni egy alig néhány igéből álló rendszerrel lehet, hasonló módszerrel mint mondjuk a régi LucasArts játékokban. A lények ráadásul nem csak a kérdéseinkre reagálnak, hanem mondjuk felfigyelnek egy-egy eldördülő puskalövésre, hirtelen zajra, stb. Az életszerűséget fokozza még az is, hogy hősünk az adott hangulatától függően másképp viszonyul minden eseményhez. Ez már annyira szépen hangzik, hogy talán nem is igaz. No majd a nyáron utána járhatunk.



MISSION IMPOSSIBLE (N64)

Amikor a Saturn megjelent, a Wing Arms-hoz hasonló játéktermi konverzióknak köszönhetően azt gondolhattuk, hogy a repülőgépszimulációknak kiemelt szerepük lesz a 32 bites konzolokon. Ezzel szemben manapság mit tapasztalhatunk? Már alig jelenik meg valami ebben a témában. Éppen időszerű volt tehát, hogy a Sega egy újabb konverzióval jöjjön elő. A választás a japán játéktermekben már nagy sikereket elért Sky Targetre esett. Szerencsére úgy néz ki, hogy a Saturn verzióból nem spórolnak ki semmit, ami az arcade gépben szerepelt, sőt, a repülőgépek választéka még nagyobb is lesz. Füves vidékek, kanyonok, tengerek felett repkedhetünk, több tucatnyi típusú ellenséges vadászgéppel mérhetjük össze az erőnket, az izgalmas légicsaták után pedig az interkontinentális rakétától kezdve a repülő erődig változatos főellenségekkel gyűlik meg a bajunk. A játék megjelenésének időpontjáról sajnos még nincs információnk.



A N64 főbb jellemzői:

CPU: 64 bites RISC R4300 processzor, 93.75MHz-es órajellel.
Reality Co-Processzor: 64 bites RISC processzor, 62.5MHz-es órajellel. Magában foglalja az RSP-t (Reality Signal Processor, grafikai és hang processzor), és az RDP-t (Reality Display Processor, pixel megjelenítő processzor).
Memória: 36Mbit (4Mbyte) RAMBUS 9bites D-RAM, maximális adatátviteli sebesség: 4.500 Mbit/sec
Felbontás: 256x224 vagy 640x480 vibrálásmentes interlace üzemmóddal
Színek: Maximum 16.8 millió szín, 32bites RGBA frame buffering, hagyományos 21bites színkimenet
Audio: Sztereó 16bites PCM, 64 csatorna, 44KHz
A teljesítmény: A CPU teljesítménye 125MIPS. A grafikai processzor tudása 100MFLOPS. Ha az összes hardveres grafikai effektus be van kapcsolva, a gép maximum 100.000 poligont tud kezelni.



A várakozás ideje lejárt. Március elsejével immár Európába is elérkezett az új konzol-csoda, a Nintendo 64. Noha jelen pillanatban még csak 5 játék kapható a géphez, az már a napnál is világosabb, hogy Ő lesz az új konzol-sztár.

A PAL-VERZIÓ

Mivel a Nintendo 64 japán megjelenésével már többször is foglalkoztunk, eleinte úgy gondoltuk, a gép PAL verziójáról már nem csinálunk külön ismertetőt. Az érdeklődő olvasói levelek azonban arra engedtek következtetni minket, hogy tévedtünk, és igenis van rá igény. Akad ráadásul még egy másik okunk is az ismétlésre: annak idején csak innen-onnan hallott információkra tudtunk támaszkodni, így némely dolog pontatlanul jelent meg. A kezdeti álomkép azóta persze szertefoszlott, és a valóságos tények már némileg földhözragadtabbak – még akkor is, ha így is fantasztikusak.

A gép főbb technikai adatait feljebb olvashatjátok, most inkább nézzük a PAL-verzió sajátosságait, vagyis mivel kapunk kevesebbet, mint az amerikaiak. Nos, mint az talán ismeretes, az európai szabványnak megfelelő tévék 625 képsort raknak ki 25 képkocka/másodperces sebességgel, míg az NTSC rendszerű készülékek 525 képsort 30 képkocka/másodperces sebességgel. A PAL rendszerű tévék tehát élesebb képet biztosítanak, de nagyobb a vibrálás a lassabb képfrissítés miatt. Az átkonvertált játékok ennek következtében keretet kapnak, és némileg lelassulnak. Igaz, ez utóbbit inkább csak azok veszik észre, akik már látták az adott játékot NTSC-ben. Ez a technikai malőr azonban sajnos csak a kisebbik rossz, az már sokkal kellemetlenebb, hogy a játékok PAL konverziói általában több hónapos késéssel szoktak elkészülni. A közelmúltban viszont szerencsére ez a probléma is megoldódott, lévén hogy már megjelentek az első konverterek, amikkel amerikai játékokkal játszhatunk PAL gépen. Remélhetőleg ennek köszönhetően majd észbe kap a Nintendo, és valamelyest fellendül az európai piac.

A jövőbe tekintve amúgy elég biztató dolgokat lehet hallani. Mario "feltalálója", Shigeru Miyamoto állítása szerint a Super Mario 64 még csak a gép képességeinek mindössze 60%-át használta ki. Van tehát még hova fejlődni, ráadásul a ROM előállítási költségek csökkenése miatt hamarosan elérhetővé válnak a 128Mbites kártyák. Aztán ott van a N64 Disk Drive (amiről már korábban is olvashattatok). A lemezegység az N64 alatt kapott helyet, és a lemezein 64Mbyte fér el, ráadásul ennek egy része írható memória.

A VÁRHATÓ JÁTÉKOK

A Super Mario 64-ről, a Pilot Wings-ről, és a Turok: Dinosaur Hunterről már olvashattatok a korábbi számainkban. A FIFA 64-et viszont már sajnos csak a neve adja el, minden szempontból gyengére sikerült foci program lett. Ezzel az EA egy időre valószínűleg be is fejezte N64-re a fejlesztést, hiszen amint ők maguk mondták, a FIFA után nem terveznek további N64 játékot. A FIFA 64-et egy teszt-produkciónak szánták, hogy felmérjék a várható hasznot. Az pedig már szinte biztos, hogy mérsékelt sikere lesz. Az effajta hozzáállás egyébként nem mondható egyedinek. A N64 játékok előállítási költsége nagyon magas, a N64-es vásárlók tábora viszont még nem olyan nagy, így túl nagy kockázat erre a gépre fejleszteni. Ez már csak abból is kitűnik, hogy kizárólag a legnagyobb cégek engedhetik meg maguknak ezt a "luxust".

A platformot persze maga a Nintendo támogatja a leginkább, a cég igyekszik minél jobban bemutatni, mire is képes a masinája. A Wave Race 64 nemcsak az első versenyjáték N64-re, hanem az első két játékos üzemmódot tartalmazó program is. Ha minden igaz, amikor e sorokat olvassátok, a játék már meg is vásárolható. Meglepő fejlemény viszont, hogy az Amerikában már megjelent Cruisin' USA-t – amit mellesleg eléggé lehúztak a kritikusok – nem tervezik '97-ben Európában kiadni. Idén az egyik legtermékenyebb cég az Acclaim lesz. A Turok már most is bomba siker, s mint a táblázatunkból látható, Acclaimék még ebben az évben kijönnek jónéhány további játékkal. A felsoroltakon kívül jövőre, a foci VB idejére terveznek egy fociprogramot, valamint '98 márciusára ígérik a Turok 2-t. Tervbe van véve még egy shoot'em up is valamikor a jövő év elejére. Még az Acclaimnél is buzgóbb azonban a GT Interactive, aminek a repertoárjából talán a MK Mythology keltheti a legnagyobb érdeklődést. Ugyanarról a programról van szó, amiről már a múlt számunkban is hírt adtunk, úgy tűnik tehát, hogy ez lesz a végleges címe a Sub Zero kalandjait feldolgozó akció/kaland játéknak. Az Ocean – egyelőre elég szegényes – kínálatából a Multi-Racing Championship című rally verseny a legérdekesebb, ami azonban sajnos csak augusztusra várható. A többi cég N64-re vonatkozó szándékai még bizonytalanok, de elképzelhető, hogy beszáll az iparba a Psygnosis, a Gremlin, és az Eidos is. A Codemasters – a korábbi nézeteltérései ellenére – már tárgyalásokba kezdett a Nintendoval, és talán '98 második félévére látunk is tőlük valamit. Ugyanez viszont nem mondható el az Activisionről, számukra mindaddig érdektelen marad a rendszer, amíg a Nintendo nem változtat gyökeresen az üzletpolitikáján (és főként a tarifáin).

Vári Zoltán



A '97-re várható N64 játékok:
(Az időpontok változása nincs kizárva.)

Már kapható:	
Super Mario 64	Nintendo
Pilot Wings	Nintendo
Shadows of the Empire	Nintendo
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
FIFA 64	Electronic Arts
Június 30.-ig várható:	
Wave Race 64	Nintendo
Killer Instinct Gold	Nintendo
Mario Kart 64	Nintendo
International Superstar Soccer 64	Konami
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive
Wayne Gretzky Hockey	GT Interactive
NBA Hang Time	GT Interactive
Július 1. - Szeptember 30. között:	
Blast Corps	Nintendo
Star Fox 64	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Hexen	GT Interactive
Doom 64	GT Interactive
Clay Fighter 63 1/3	Interplay
Mission: Impossible	Ocean
Multi-Racing Championship	Ocean
Október 1. - December 31. között:	
Yoshi's Island 64	Nintendo
Goldeneye 007	Nintendo
Legend of Zelda 64	Nintendo
NFL Quarterback Club	Acclaim
Autóverseny - még nincs neve	Acclaim
Verekedős - nincs név	Acclaim
War Gods	GT Interactive
Mortal Kombat Mythology	GT Interactive
Joust X	GT Interactive
Robotron X	GT Interactive
Duke Nukem 64	GT Interactive
Freak Boy	Virgin
Silicon Valley	BMG







LOST VIKINGS 2

Skandi kamera

Még 1993-at írtunk, és egy A500-assal nyomultam, amikor elsőként találkoztam velük. Aztán nem kellett hozzá sok idő, és hamarosan az összes létező géptípuson újra láttam őket. Hogy kiket? Hát az elveszett vikingeket, akik most ismét előkerültek. Alig hogy megszabadultak a gonosz földönkívülitől, Tomatortól, egy kapcsoló véletlen lenyomásával az áhított hazatérés helyett sikeresen eltévednek az idő-tér kontinuumban. Végül a vámpírok földjén, Transsylvaniában lyukadnak ki, ahol egy öreg boszorkány szólítja meg őket. A vasorrú elmondja, hogy van ugyan a tarsolyában egy rövid hatótávolságú teleport varázslat, amely talán segíthet rajtuk, de még hiányzik néhány hozzávaló. Vikingjeinknek tehát először is ezeket az összetevőket kell megkeresniük.

A játék több mint 30 pályát tartalmaz, az elődhöz képest a lényeg változatlan: tárgyakat kell begyűjteni, amiket a szintek végéhez kell elvinnünk. Hogy mit tekintbetünk egy-egy adott szint végének, az változó. Lehet például a boszorkány az üst-tel, aki átrepít minket a következő helyszínre, vagy lehet mondjuk egy időgép is – csak az a fontos, hogy mindhárom szereplőt eljuttassuk ehhez a ponthoz. Ha egyik figuránk meghal, a pálya teljesíthetetlenné válik, s a program nyomban meg is kérdezi, hogy ki akarunk-e szállni.

A liftek működtetéséhez Erik kell

A játék ezúttal is inkább agymunkát igényel, mintsem ügyességet. A feladatok úgy lettek kitalálva, hogy mindegyik akadályhoz adott szereplőre, vagy szereplőkre van szükségünk. Hogy egy egyszerű példával szemléltessem: látunk egy tárgyat, ami egy magasan fekvő vájat mélyén fekszik. Ezt csakis Baleog képes elérni a teleszkópos kezével, méghozzá úgy, ha Olaf nyakába áll.

A vikingjeink nagyjából ugyanazokat a mozdulatokat tudják, mint az előző részben, de mivel a saját fegyvereiket lecserélték újonnan lopott, hatásosabb, és modernebb eszközökre, néhány új mozdulattal is gazdagodtak. Bizonyos pályákon új szereplők is megjelennek. A teleport varázslat ugyanis nem mindig sül el jól, néha megesik, hogy egyik-másik szereplő elszakad a társaitól. Hogy ilyenkor is meglegyen a létszám, az alkotók két új figurát terveztek: Fanget, a farkast, és Scorchot, a sárkányt.


A farkassal megkapaszkodhatunk a falakon


A lávafolyamot Olaf pajzsával tartóztatjuk fel

A SZEREPLŐK:

Erik, a Gyors a Space-szel ugrani tud, de mivel egy turbó csizmával rendelkezik, a levegőben még egy újabb ugrásra is képes, s így ki lehet törni vele az omladékonyabb menyezetrészeket. A Ctrl-lal Erik futni fog, méghozzá oly sebességgel, hogy a gyengébb falakat faltörő kos módjára töri össze. Harmadik különleges képessége, hogy a sisakja segítségével a víz alatt is tud lélegezni.

Baleog, a Vad a Space-szel energiakardját fogja előrántani. A használatához azonban túlságosan közel kell engedni az ellenfelet, ezért inkább a teleszkópos ököl alkalmazása ajánlatos, amit a Ctrl-lal vehetünk igénybe. Ezzel a kézzel nemcsak bunyózni lehet: segítségével a mélyedésekben kotorászhatunk, valamint az itt-ott elhelyezett kapaszkodókon csüngve Tarzan módjára lenghetünk.

Olaf, a Nagydarab pajzsával szinte mindent ki lehet védeni, amit Space-szel a feje fölé emelve még ejtőernyőként is hasznosíthatunk. Olaf jól megtermett pasas, ugráláshoz a lábai túl gyengék – ő erre a célra a beleiben termelődő gázokat használja. Különleges technikájának köszönhetően zuhanás közben is képes ugrani, valamint ha helyből ugrást végzünk, a leérkező ülepe áttöri a gyengébb talajt. Olaf még egy fontos tulajdonsággal bír: a lefelé irányt megnyomva összezsugoríthatjuk, és ebben az állapotában át tudjuk vezetni a szűkebb járatokon.


Csak nem egy kiszabadítandó hercegnő?

Fang, a Farkas lesz az első új karakter, ő a Ctrl-lal karmolni fog. Ami fontosabb: felugorva a falakra (Space-szel), hegyes karmaival megkapaszkodhat, és így a függőleges falakon is fel tud óg-rálni.

Scorch, a Sárkány a fajtájához méltóan egyrészt tud tüzet fújni Ctrl-lal, és képes repülni a Space nyomogatásával. Utóbbit sajnos csak rövid ideig. Tűzcsóvája nemcsak az ellenség sebzésére alkalmas, hanem a nehezen elérhető kapcsolók működtetésére is.

A figurák közül a vesszővel és a ponttal válogathatunk. A felsorolt mozdulatokon kívül mindegyik szereplővel működtethetjük a terepen lévő kapcsolókat és az egyéb tárgyakat, ehhez – odaállva melléjük – az Entert kell lenyomnunk. Mindegyik szereplőnél maximum 4 tárgy lehet. Ilyen tárgyaknak nem csak a pálya megoldásához szükséges eszközök számítanak, hanem a kulcsok, vagy mondjuk az energiánk visszaállítására szolgáló ételek is. A tárgyakat az Alttal tudjuk használni, válogatni közülük a Tab lenyomása után a kurzorgombokkal tudunk. A Tabbal a tárgyak ablaka válik aktívvá, de ilyenkor nem csak kiválasztani tudjuk őket, hanem – ha előtte odaállunk valamelyik társunk mellé – a Space-szel át is adhatunk ezt-azt, vagy – ha szükségünk van a helyre – a haszontalan dolgokat kidobálhatjuk a szemeteskukába.

Garantálhatom, hogy a játék a vége felé alaposan meg fog minket izzasztani. Gyakran mindhárom figuránkra egyszerre lesz szükség, és villámgyorsan kell váltogatnunk közöttük, nehogy az ellenség legyen a gyorsabb. Nem említettem még egy fontos személyt, Freya Istennőt: ő fog hőseinken segíteni, ha netán valamelyiküket elragadná a halál. Mindig csak az aktuálisan abbahagyott szintet kell folytatnunk. Még akkor sem kell elölről kezdenünk a játékot, ha kikapcsoljuk a gépet, hiszen a sikeresen teljesített szintek után kódszavakat kapunk. Összegezve tehát a játszhatóság ismét maximális, legfeljebb a grafikán csiszolhattak volna még egy hangyányit.

V.Z.

lost vikings 2 — Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	NA

486DX66, 8MB RAM, VGA, 2xCD, SB

✓ Kitűnő logikai feladványok • humoros animációk

✗ A grafika nem sokat fejlődött

83%

SOVIET STRIKE

Az Electronic Arts "Strike" sorozata nem véletlenül ért el szembetűnő sikereket a 16 bites konzolokon; aki megvette valamelyik részt, garantáltan jól játszható, könnyen kezelhető, izgalmas helikopteres akciójátékkal szórakozhatott. Szerencsére nincs ez másképp most a Saturn esetében sem, a 32 bites hardverrel immár olyan terepek felett repkedhetünk, amire nem túlzás a fotórealisztikus jelző. Hóborította hegyek között, befagyott tavak fölött, egyszóval igazi orosz tájakon irányíthatjuk a gépünket, s ezek immár nem izometrikus, hanem teljes 3D-s helyszínek.

Az események a volt Szovjetunió területén játszódnak, ahol egy Shadowman fedőnevű kommunista tábornok a Harmadik Világháború kirobbantásán, és a régi rend visszaállításán mesterkedik. Az őrült hadúr terveit természetesen ezúttal is csak egy titkos akcióval lehet keresztülhúzni, ezért indulunk harcba egy állig felfegyverzett Apache helikopterrel.

A fegyverek már ismerősek lehetnek a korábbi részek rajongóinak, de van újdonság is: a Sidewinder rakéták, amivel szinte minden a levegőbe repíthető, igaz, egyszerre csak nyolc lehet belőle nálunk. A kezelés ezúttal is briliáns: ahogy már megszokhattuk, a Startot lenyomva egy térkép jelenik meg, és erről minden leolvasható. Az összes célpont, objektum, üzemanyagtartály és egyéb extra itt fel van sorolva, nekünk csak ki kell választanunk, hogy mit keresünk, és máris láthatjuk, hol találjuk. Küldetéseink a szokásosak: vagy meg kell semmisítenünk, vagy meg kell védenünk valamit, esetleg meg kell mentenünk valakit. Újdonság viszont, hogy küldetések alatt tőlünk függetlenül is zajlanak a dolgok, azaz váratlan események történhetnek, amire legtöbbször rádió-, illetve jó minőségű videoüzenetek figyelmeztetnek minket. (Az üzeneteket egy kattogó hang jelzi, s ezeket szintén a Starttal hallgathatjuk/nézhetjük meg.) Az első küldetésnél akad mindjárt egy sürgős dolgunk: ha nem sietünk a másodpilótánk kiszabadítására, a ruszkik kivégzik őt, és már az elején befuccsol a hadművelet. Aztán a későbbi hadműveletekben akadnak szövetségesek is, szóval a játékmenet is sok fejlődést tud felmutatni.


A másodpilótánk egy bulldózerrel hatol be az egyik fogolytáborba


Akár egész városokat is rommá lőhetünk

A játék PlayStation verziójához képest a Saturn tulajdonosokat egy kicsit megvárakoztatták, ám az EA mentségére legyen mondva, hogy a programozók kihasználták az időt, és a Saturn verzióját még tökéletesebbre csiszolták. A legfontosabb változás, hogy a kezdők számára létrehoztak egy easy nehézségi fokozatot, ami dupla tűzerőt jelent, és 25%-kal kevesebb üzemanyag fogy. Ezenkívül – alaposan elrejtve – minden szinten új fegyvereket is találhatunk, úgymint szuper géppuskát és Maverick rakétákat. Egy halom extra effektet is felvonultattak, mint például a térképre való váltásnál az "áthomályosodás" (a térképnek ráadásul nagyobb a felbontása mint PlayStation-ön), vagy azt, hogy immár az ellenséges helikoptereknek is van árnyékuk. Egyszóval ez Saturnon is egy olyan játék, amit vétek lenne kihagyni!

soviet strike — Kiadja: EA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

S E G A S A T U R N

✓ Tovább tökéletesítették egy amúgy is tökéletes játékot
✗ A viszonylag kevés (öt) szintet eltérő nehézségekkel próbálták elnyújtani

90%

SONIC 3D

Minthogy a Sonic X-Treme úgy tűnik soha sem fog elkészülni, a Saturnnak sürgősen szüksége volt egy másik Sonic játékra. A gép már Európában is két éve hogy megjelent, és még mindig nem létezett egyetlen játék sem, amiben a SEGA leghíresebb kabalafigurája kapta volna a főszerepet. Mindezeket figyelembe véve, mégis valószínűnek tartom, hogy a most megjelent Sonic 3D nem fogja különösképp megörvendeztetni a Sonic rajongókat, hiszen ennyi idő után igazán többre számíthattak, mint holmi MegaDrive-átiratra. Márpedig a Sonic 3D csak egy 32 bitre feltupírozott konverzió, még akkor is, ha egy jól sikerült konverzió. A Sonic játékok annak idején maximálisan kihasználták a MegaDrive hardverének adottságait, ezért nincs semmi meglepő abban, ha most Saturnon is ezt várta volna el a közönség. Na mindegy, érjük be azzal, ami van.

A Sonic 3D – szakítva a hagyományokkal – izometrikus helyszíneken játszódik, ennek köszönhető tehát a címben is szereplő 3D. A játékmenet is teljesen eltér a megszokottól: ezúttal nem csak rohangálni kell a pályák kijáratát keresve, hanem madarak után kutatni a 3D-s helyszíneken. Hogy miért éppen madarakat kell keresni? Ez egy kis magyarázatra szorul, lássuk hát az előzményeket.

Sonic és barátai a Flicky Szigetre látogatnak értékes drágakövek után kutatni. Igen ám, csakhogy megelőzi őket a gonosz Dr. Robotnik, aki a Káosz Smaragdokat keresi. Rájön, hogy a kövekhez a Flickyk – apró kis titokzatos madarak – jelentik a kulcsot, ezért elfogja és bezárja őket a robotjaiba. Már majdnem el is éri a célját, de ekkor közbelép Sonic!

Dr.Robotnik gépezeteit megsemmisítve ki kell tehát szabadítanunk a madarakat, és vissza kell őket vezetnünk a saját dimenziójukba, ahová a pályákon található nagy gyűrűk jelentik a kaput. Minden kapuhoz öt madarat kell begyűjtenünk. Alul a kis kijelzőn láthatjuk, hogy mennyi van meg ebből, és már mennyit vezettünk át a kapun. Ha eltűntek a gyűrűk, mi is továbbmehetünk. A madarakat a robotokra ugorva szabadíthatjuk ki, vagy a másik módszer, ha bepörgetjük magunkat, és így megyünk nekik. A játék során összesen 7 zónát kell bejárnunk, ezek között van jeges, avagy vulkanikus pálya, néhol meg flippergolyónak nézik Sonicot. Mindegyik helyszín végén magával Robotnikkal kell megküzdenünk. A pályákon található dolgok közül kétféle tárgy lesz számunkra érdekesebb: a különböző típusú veszélyek ellen eltérő színű pajzsokat találhatunk, a pörgő gyűrűk pedig a sérülések elleni védelmet jelentik, valamint fizetőeszközként használhatók Knuckles és Tails számára, akik cserébe bonuspályákra juttatják hősünket. Ezek a pályák talán a legjobb részei a játéknak, hiszen a Sonic 2 aljátékához hasonlóan valódi 3D-s "vályúkba" kerülünk, és ezekben száguldhatunk egy nagyot, miközben itt is a gyűrűket kell felszednünk. Nem véletlen mellesleg, hogy ez a legjobb rész, hiszen ezeket a pályákat az eredeti Sonic Team kódolta.

Vári Zoltán


A krokodilra ráugorva újabb madarat szabadíthatunk ki.


A pályák végén magával Robotnikkal gyűlik meg a bajunk

sonic 3d — Kiadja: SEGA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

S E G A S A T U R N

✓ Jól játszható • könnyen kezelhető
✗ Egyáltalán nem használja ki a hardvert

78%

GLOBÁLIS BÉKE

JETFIGHTER III COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Ez igen. Végre megérkezett az a repülőgép-szimulátor, amelyik egyszerűen kezelhető, mégis igen izgalmas, magában foglalja mindazokat az alkotóelemeket, melyek manapság egy sikeres szimulátorban elengedhetetlenek, ezenkívül rendkívül látványos és élethű. Ez a program pedig nem más, mint a Mission Studios és az Eidos Interactive közelmúltban megjelent játéka, a Jetfighter 3. A program már az installáláskor kellemes meglepetésben részesít minket (bár ez lehet, hogy nézőpont kérdése), mivel nem Windows 95 alatt fut, sőt, azt kifejezetten nem bírja, csak DOS-ban hajlandó elindulni. Gép- és helyigénye sem túl nagy, de azt meg kell azonban jegyeznem, hogy a kis igények egyes helyeken alacsonyabb szintű "ellenszolgáltatással" is járnak: a játék közben azért bizony elég gyakran előfordul, hogy az egyébként pergő akció néhány másodpercre egyszerűen lefagy, míg a gép kétségbeesetten tölti a korábbiaktól esetleg eltérő tereptárgyakat. Ezen kis fennakadástól eltekintve azonban semmi kivetnivaló nincs a játékban, a további működés teljesen zavartalan.


Nyugalmas egy város, de nemsokára feldúljuk a nyugalmát


Párosan szép az élet

A történetben mi természetesen a manapság oly sok játék főszereplőjének választott F-22 lopakodó repülőgép pilótájaként indulunk harcba, egyes küldetéseknél azonban választhatjuk az F-18 jelű, szintén igen ismertnek számító Hornet vadászgépet is. A küldetések szárazföldi és tengeri, nappali és éjszakai, földi és légi célpontok elleni bevetésekből állnak, izgalomban tehát nem lesz hiány. A játékban ugyan van mód bármelyik küldetés azonnali teljesítésére, azonban sokkal érdekesebb a karrier úgy, ha az alapoktól indulunk el. Az új pilóta ugyanis automatikusan a kiképzőtáborba kerül, ahol egyre nehezedő feladatokat megoldva lassan elsajátítja a repülőgép kezelésének minden csínját-bínját, és csak ezután kerül tovább, az éles bevetésekkel járó hadjáratokba. A bevetésekben mindig kötelékben vesz részt, melynek legtöbbször ő a vezetője. Társát kevés, de pontos utasítással irányítva együtt akár sebezhetetlen párost is alkothatnak. Érdekes, hogy a következő küldetés akkor is elkezdhető, ha az előzőt nem sikerült teljesíteni, sőt, vannak olyan feladatok, melyeket kifejezetten hasznos is lehet "nem tudni megoldani", mivel esetleg így máshogy alakul a bevetések sorrendje, és egy kisebb csatavesztés mégis nagy mértékben segítheti a háború megnyerését.


"Otthon, édes otthon!"


Kissé forgalmas ez a hely mostanában

A hadjáratok két nagy helyszínen játszódnak, Kubában és Dél-Amerikában, azon belül Argentínában és Chilében. Ezenkívül azonban más területekre is elvetődhetünk, mint például az Antarktiszra. Kubában a hadsereg egy szakadár része szövetséget kötött a kolumbiai drogkartellekkel, és a birtokukba kerített szovjet harci berendezések segítségével fedezi a kábítószer-szállítmányokat. Az RDF (Rapid Deployment Force, az ENSZ gyorsan bevethető hadteste, melynek feladata legtöbbször a kényes konfliktusok suttyomban, nagyobb nemzetközi visszhang nélkül történő elrendezése, és melynek egyik tagját alakítjuk mi is) természetesen ebben az esetben is bevetésre kész, hogy a drogot szállító hajókra, repülőgépekre, az azt előállító gyárakra, és természetesen a mindezeket védelmező kisebb hadseregre megsemmisítő csapást mérjen. A második hadjárat Dél-Amerikába kalauzol minket. Az argentin diktátor, Juan San Martin gerillahadserege elfoglalta Chile fővárosát, Santiagot, az ország területének nagy részét, és az egész kontinens "imperialista elnyomás alóli felszabadítására" törekszik. Az ENSZ csapatai ugyan már korábban megérkeztek a helyszínre, de eddig igen kis sikereket értek el. Az RDF feladata az, hogy minél előbb felmorzsolja a felkelőket, mivel ha ez nem sikerül, azok hamar állóháborúvá változtathatják az összecsapást, amely elhúzódó szárazföldi harcokkal és rengeteg emberáldozattal járna együtt.

Jó, elfogadom, eddig még nem volt szó semmi újdonságról. Akkor ezt kapjátok ki: az USN Peacekeeper repülőgéphordozó belső tere virtuálisan, fenomenálisan és piramidálisan lett kialakítva, jelentős számú helyszín között szabadon járkálhatunk, így az eligazítás, a repülő felszerelése nem csak egy-egy unalmas menüből történik, hanem emberünk valóban odasétál, lemegy a lépcsőn, benyit az ajtón, és így tovább. Maga a szimuláció szempontjából természetesen mindez lényegtelen, de ez a kis részlet remekül megteremti azt az illúziót, hogy a játék nem csak folyamatos repkedésből áll, hanem egy kicsit betekinthetünk a pilóta magánéletébe is. Lehetőségünk van ugyanis visszavonulni a saját kajütünkbe is, ahol amellett, hogy kinyithatjuk a csapot (wow!), megnézhetjük kitüntetéseinket, valamint elolvashatjuk e-mailünket, melynek keretében üzeneteket kaphatunk nemcsak a hajó tisztjeitől és bajtársainktól, de még aputól és anyutól is, akik otthonról aggódnak az ő kis arany bogárkájukért. Szintén a saját személyi számítógépünkön nézhetjük meg eddigi teljesítményünket, amit a küldetések alatt nyújtottunk. Szintén az első fedélzeten található a könyvtár, ahol egyrészt a katonai eszközökről (saját és ellenséges), azok fegyverzetéről tájékozódhatunk és nézhetünk meg képeket, hanem a napi sajtót végigolvasva lépést tarthatunk pl. az aktuális részvény-


Ezen a képen érvényesül igazán, mi haszna van az álcázó festésnek

HALÁLOS ERŐ ÁLTAL



árfolyamokkal (na jó, mégsem), a bevetéseink közéletben keltett visszhangját is kideríthetjük, valamint kismértékben tájékozódhatunk a még előttünk álló küldetésekről is. A hajón a korábbi példányokat nem őrzik meg, ezért érdemes minden küldetés előtt tájékozódni egy kicsit. A fedélzet folyosóján közszemlére téve olvasható az egyes küldetések és landolások kiértékelése, úgyhogy ha repülés közben szellentettünk egyet, öt perc múlva már az egész legénység rajtunk röhög. A hajó második szintjén léphetünk az Operations szobába, ahol valójában a hadjáraton kívül repült bevetések paramétereit állíthatjuk be, a gép konfigurálása mellett. Itt választható továbbá a szabad repülés, a hadjárat alakulásáról szóló elemzés, valamint itt válogathatunk a pilóták között, ha esetleg több néven is karrierbe kezdtünk. Szintén ezen az emeleten található az eligazító szoba, ahol választhatunk: vagy egy kis füzetecskéből olvassuk el a következő feladatunkat, vagy egy komplett eligazítást kapunk, térképen történő demonstrációval dúsítva. Egy másik ajtó mögött a küldetések utáni eligazítást és kiértékelést olvashatjuk el, leszállás után ugyanis automatikusan itt jelentkezünk. A folyosó falán található a sikeres összecsapások, tehát a lelőtt ellenfelek száma alapján összeállított slágerlista, amely a legtöbb pilóta szerint a legfontosabb statisztikák egyike. A legalsó szinten a repülőgépekhez juthatunk, ahol előre összeállított fegyverkombinációkkal tölthetjük fel annak készleteit, ugyanitt választva a két lehetséges gép közül (F-22 és F-18). A repülőbe szállva elkezdhetjük a küldetést. (Megjegyzem, hogy aki már esetleg unná a lassú sétálgatást a helyszínek között, az a kurzort a képernyő tetejére mozgatva vagy az ESC gombot megnyomva egy listáról válogatva, egy ugrással eljuthat a kívánt helyszínre.)

A levegőben szinte semmi nem fogja megzavarni teljes koncentrációnkat, mivel alig néhány tucat billentyűvel kitűnően kezelhető repülőgépünk. Nem kell célterületeket jelölgetnünk, ki-be kapcsolgatnunk a radart, tizenhatféle utasítás közül válogatni a köteléktársunk számára, hanem egyszerűen csak repülnünk kell. A repülés tökéletes szabadságának érzését erősíti a pilótafülke virtuális megjelenítése, ami egyszerűbben szólva azt jelenti, hogy a joy segítségével lehetőségünk van arra, hogy szabadon tekintgessünk a fülkében, olvasgassuk a műszereket (melyek ugyancsak igen kis számúak és egyszerűek), figyeljük a célpontot vagy egyszerűen az unalmas hosszabb utakat egy kis naplementenézegetéssel dobjuk fel. Rengeteg külső nézet közül is választhatunk nekünk megfelelőt, amelyek közül talán szokatlannak tűnhet az anyahajó tornyából vagy a felszálláskor közreműködő tisztek szemszögéből történő szemlélődés. A harc közben a pilótafülke rajzát akár ki is kapcsolhatjuk, amely azonban bekapcsolva sem zavar sok vizet, mivel a műszerek nem foglalnak el feleslegesen sok helyet a látómezőből. Szinte minden adat megtalálható a HUD-on, illetve a bal alsó sarokban, a szintén a HUD-ra vetített radarképen (amely ráadásul automatikusan a kijelölt célnak megfelelő hatótávolságra hangolódik, tehát ezzel sem kell foglalkoznunk). Ha mégis szeretnénk végigfutni a kijelzőket, ezt az F5-F8 nézetekkel tehetjük meg, mikor emberünk lepillant a lába közé, és meglátja a ...következő navigációs pontot.


Egy Sidewinder a konkurenciának...


Szürke farkas a betondzsungel felett

A bevetésekben a gépágyún kívül Sidewinder és AMRAAM levegő-levegő rakétát, valamint Maverick levegő-föld rakétát és bombákat használhatunk. Ezek használata pofonegyszerű, szintén nem kell lézeres célkeresőkkel meg kamerákkal bíbelődnünk. Legnagyobb erőnk azonban mégsem ezekben rejlik, hanem köteléktársunkban. Neki háromféle utasítást adhatunk, aszerint, hogy azt szeretnénk tőle, hogy támadjon, csatlakozzon hozzánk vagy hogy egy bizonyos területet őrizzen, fölötte körözve. Nem kell minden egyes mozdulatunkra külön figyelmeztetnünk az összeütközés elkerülése végett, ezt fogjuk fel úgy, hogy repülőgépeink számítógépei automatikusan megóvnak minket ettől a veszélytől. Társunk általában elég hatékony, egyszer volt rá csak panaszom, amikor egy gyakorló küldetésen a feladat az volt, hogy a földi célpontokat sorra kijelölve (ugyanis a társunk csak azt tudja támadni, amit mi is célként kijelölünk) utasítsuk társunkat azok elpusztítására, és személyesen semmiképp ne avatkozzunk be, mivel akkor a gyakorlat sikertelen. Nem is volt más baj, csak az, hogy annyit kellett köröznöm, mire az a barom kiirtotta mind a tizenhárom célpontot (a legtöbbnek persze több lövés kellett – hogy bírta ez lőszerrel, az máig titok előttem!), hogy már azt hittem, soha nem lesz vége. Ez volt az egyik leghosszabb küldetés, legalább egy órán keresztül tartott. Más kivetnivalót azonban nem találtam, a társ a legtöbbször igen hatékonyan működik együtt velünk.

Összegezve a fentiekben leírtakat, véleményem szerint ez egy igen eltalált játék. Azok, akik szeretik a teljesen élethű szimulációt, talán egy kicsit talán túl egyszerűnek is találhatják a kezelést, bár bevallom, én el tudom képzelni, hogy a legmodernebb vadászgépek irányítása a valóságban is legalább annyira leegyszerűsített a korábbi modellekéhez képest, mint a róluk készült szimulátorban. A játék igen élvezetes alacsonyabb teljesítményű számítógépen futtatva (tekintve, hogy az én Pentium 100-asom is már lassan annak számít), de természetesen a legnagyobb grafikai felbontás mellett is zökkenőmentes futáshoz ez már igen kevés, oda bizony elkél a bika gép. Öröm lehet az ürömben, hogy a játékhoz felhasználható erőforrásokból nem vesz le a Windows, így tehát mindig a lehetséges maximális teljesítménnyel futtatható a program. Csak ajánlani tudom, azoknak is, akik egyébként fenntartásokkal fogadják az ilyen jellegű játékokat.


...és egy Maverick a felhőkarcolónak – aztán már mehetünk is haza!

Ancy

jetfighter III — Kiadja: Fides

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486 66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igen könnyen kezelhető • látványos megoldások
✗ Játék közben gyakran megakad egy rövid időre a játék

85%









NEED FOR SPEED II

Meglátni és megszeretni csak egy pillanat műve volt. Így voltam annak idején, '94-ben a Need for Speeddel, amikor elsőként megpillantottam 3DO-n. Addig ugyanis csak a játéktermekben láthattam hasonló kivitelezésű texture mapped tájakon játszódó autóversenyt, ráadásul olyan élethűen mozgatott autókat, mint ebben a játékban, még ott sem. Sokáig nem is tudtam abbahagyni a játékot, szinte jobbnak tűnt, mint a valóság. A maga idején páratlanul élethű volt: a karambolok csattanásai, a füstölgő autók, a szemben haladó civil forgalom maximálisra fokozták a pályák és a gyönyörű kocsik 3D kidolgozásának köszönhető – már amúgy is csúcs – élvezetet.

A Need for Speed egyet jelentett a maximálisan élethű közúti autókázgatással. Aztán jött a PC-s verzió, és a további konzolos változatok, amik ugyan szebbek voltak, meg több pályájuk is volt, de valahogy már mégsem volt ugyanaz az eredeti hangulat, hiszen a készítők a Flúgos Futam ötletétől vezérelve egy tucattermék autóverseny irányába mozdultak el. Most pedig itt van 1997. és a Need for Speed 2.



Az osztott képernyős üzemmódnál ketten egymás ellen versenyezhetünk

A játék prezentálása maradt a megszokott magas színvonalon, tehát az intro képsorokban és az autókat ismertető videojeleneteknél most is remekül összevágott felvételeken mustrálhatjuk meg a motorizált csodákat. A választék természetesen megújult, ezúttal a következő márkák közül mazsolázgathatunk: McLaren F1, Ferrari F50, Lotus GT1, Jaguar XJ220, Ford GT90, Isdera Commendatore 112i, Italdesign Cala, Lotus Esprit V8.

Nos, idáig tartott a kedvcsináló, most nézzük, mit is találunk valójában a tetszetős dobozban. A Need for Speed 2-t én legszívesebben már nem is említeném ezen a címen, hiszen csak árnyékot vet a nagy elód emlékére. Pozitív fejlődés szinte csak a gépigény terén történt: ezúttal persze már szó sincs 3DO változatról, csak PC verzióról, méghozzá minimum Pentium processzorral.

A grafika – talán mondanom sem kell – SVGA, de már köze sincs az élethűséghez. A pályák szedett-vedett tereptárgyakból összerakott tákolmányoknak mondhatók: a sivatagban például csak azért van egy nagy szikla, hogy egy alagút átvezessen rajta. Gratulálok. Mellette elvezetni az utat talán könnyebb lett volna, de az összerűség ezúttal mellékes szerepet kapott. A városokban néhol olyan idétlen formájú házak jönnek, amilyennél még egy ötéves gyerek is szebbet tervez. Na mindegy, végül is akad egy-két pálya – mint például a görög – amelyik még egész pofás, de maga a kocsik kidolgozása is korszerűtlen. '94 óta nem történt semmi változás: az autók nincsenek beárnyékolva, és a karambolok során teljesen épek maradnak. Lehet tehát, hogy – mint a játék dobozán áll – a grafikai rutinok most sokkal több poligont tudnak sokkal gyorsabban kezelni (ha már Pentiumra írták, nem is csoda), de a kód fejlődése mit sem ér, ha a pályák designja visszafelé fejlődött. Nézzük tovább a dobozon olvasható "fantasztikus" újdonságokat! Észak-Európától egészen Nepálig 6 nemzetközi pályán állhatunk rajthoz. Hát köszönöm szépen, de én a versenypályáknál jobban örültem volna újabb – gyorshajtókra pikkelő, tankzabálókkal tarkított – közúti részeknek, bár ez csak szubjektív vélemény. A készítők külön büszkék az ún. Arcade üzemmódra, aminél jelentősen könnyítettek az autó irányíthatóságán, vagyis nem csúszik meg olyan könnyen. Ez tényleg nagyon jó, de azt hozzá kell tennem, hogy a másik, Simulation üzemmód alatt viszont azt értik, hogy a kocsi még véletlenül sem azt csinálja, amit akarunk. Példa: kicsúszok, és háttal a menetiránynak találom magam. Megfordulok az autóval, de amikor már épp egyenesbe jönnék – általam ismeretlen okoktól vezérelve – a jármű egy újabb 180 fokos fordulatot tesz, és visszaáll a kiindulóponthoz. Ennél jobban nem is mélyednék bele az irányítás rejtelmeibe, mert még a végén valami nagyon csúnya szót találnék leírni.



Nepálban egzotikus kolostorok között vezet az út

Végül – a dobozhoz visszatérve – az újdonságok között azt, hogy több lett a pályák mentén elgázolható tárgyak száma, és hogy az ellenfeleink intelligensen mozognak, talán nem kellett volna leírni, ez ugyanis mostanság a minimum követelmények közé tartozik. A magunkkal sodorható ládákat amúgy sem találtam olyan fantáziadúsnak, az ellenfelek meg egy kissé túl intelligensre sikeredtek. Például a legegyszerűbb, kör alakú pályán esélyünk sincs egy lassúbb autóval indulva.

A játékot ezek után tehát azoknak tudom ajánlani, akik nem ragaszkodnak a valósághű körülményekhez, és akik szeretik a szinte teljesíthetetlen kihívásokat.



A párbaj hevében egy civil bogárhátúval ütköztem

A VÁLASZTHATÓ OPCIÓK

A főmenüben a Game Setup pontnál az alapvető kondíciókat állíthatjuk be. A Game Mode-dal egy játékos üzemmód, osztott képernyős két játékos mód, modemes kétjátékos mód, két gép linkelése, és végül a hálózati játék közül választhatunk. Hálón akár nyolcan is rajthoz állhatunk, és elég csupán egy CD.

A Race Type-nál határozhatjuk meg, hogy csupán egy különálló futamot, avagy pontozásos bajnokságot, esetleg kieséses rendszerű "Knockout"







A SEBESSÉGVÁGY FOLYTATÓDIK!

verseny indítunk. Ez utóbbinál minden egyes futam után az utolsó befutóval megfogyatkozik a mezőny, és ha a legvégső bonuspályán is győzedelmeskedünk, utána a sima futamokon is választhatóvá válik ez a pálya. Ha a négykörös futamokból álló bajnokságon győzünk, egy új bonusautó lesz a jutalmunk.

A Style opciónál a már említett Simulation és Arcade üzemmód közül választhatunk, ez tehát az autó irányíthatóságát változtatja.

A Catch-Up csak a többjátékos mód esetén érdekes, ez ugyanis azt eredményezi, hogy a gép – az izgalom fokozása érdekében – csal, és mindig a gyengébben álló játékost segíti.

A menükben arra vigyázzunk, ha valamit kiválasztottunk, a Done-nal lépjünk ki, különben nem történik semmi.

A Location menüben a pályák közül szelektálhatunk. A kiválasztásukon kívül a Lapsnél meghatározhatjuk, hány körös futamokat akarunk (bajnokság esetén ez rögzített), a Track Infonál megnézhetjük a pálya vonalát, végül a Track Recordsnál az aktuális pályán felállított rekordokat tekinthetjük át.

A Player Carnál a saját autónkat választhatjuk ki. Jó dolog, hogy minden futamhoz külön választhatunk gépet.

Ugyanebben a menüben határozhatjuk meg a váltónk típusát (manuális váltónál majd az A és a Z gombokkal válthatunk), a kocsink színét, valamint a Settingsnél – ha Simulation módban vagyunk – állíthatunk a műszaki paramétereken is, úgymint a spoilerek dőlésszögén, vagy a fékek és a sebességfokozatok hatásfokán. A Graph-fal egy kijelzőt kapcsolhatunk be az adott autó lényeges tulajdonságaival, a Showcase-zel pedig egészen részletes információkat kaphatunk az autónkról, sőt, videofelvételeket, fotókat nézegethetünk.

A kis görög falu szépsége elvonta az útról a figyelmem

Az Opponents Menüben az ellenfeleinkre vonatkozó dolgokat módosíthatjuk, de csak akkor, ha nem bajnokságon indulunk. Először is meghatározhatjuk, milyen típusú autójuk legyen (a random véletlenszerűt jelent). Alatta beállíthatjuk, hogy egyáltalán legyenek-e vetélytársak, s ha legyenek, akkor csak egy, vagy 11 (Full Grid) versenyző ellen induljunk. Ezután meghatározhatjuk, hogy ellenfeleink mennyire legyenek profik (ha ezt advancedre állítjuk, alaposan felköthetjük a bugyogót). Ebben a menüben az utolsó menüpont a Traffic, ami csak akkor aktív, ha nulla, vagy egy ellenfél ellen indulunk. Ez az opció a minket hátráltató civil forgalom bekapcsolását jelenti.

Ha mindent megfelelőnek találunk, a Race-szel indíthatjuk a következő futamot.

Hátra van még az Options menü, ahol a következőket lehetjük meg: átállíthatjuk a sebességmérő mértékegységét, változtathatjuk a hangok és a zene erősségét, módosíthatjuk az irányítást, állást vagy visszajátszást tölthetünk be/menthetünk ki, a grafika minőségén módosíthatunk, és végül elolvashatjuk a készítők nevét.



Egy kényes belső íves előzés – eddig bevallom, nem is sikerült

Verseny közben az autónkat a szokásos nézetekből irányíthatjuk: belülről, vagy kívülről követve, egészen közeli hátsó nézetből, és végül az első lökhárító "szemszögéből". (A C-vel lehet ezek között váltani.) A menetek után persze ezúttal is lehetőség van a visszjátszásra (Replay), ahol újabb négy kameraállás közül választhatunk. A visszajátszást egyébként ki is menthetjük, ehhez – csakúgy mint az állásmentésnél – be kell lépnünk az Options menü e célt szolgáló pontjához. Ha ezt nem tesszük meg, a következő futam megkezdésével a memóriában lévő felvételnek búcsút mondhatunk.



Íme egy Lotus belülről – attól tartok, ilyet a jövőben is csak a monitoron fogok látni

Az imént felsorolt lehetőségek nagy része persze már megvolt az első részben is, szóval az osztott képernyős üzemmódon kívül a játék szolgáltatásai között nem sok újat lehet felfedezni. Én egyébként azt a nagy grafikai áttörést, azt az állítólagos sokkal több poligont sem nagyon vettem észre, de ha már annyira fejlett ez a Windows alatt futó rendszer, akkor inkább megcsinálhatták volna az autók belsejét is poligonokból, á la Interstate '76. Egy szó mint száz, ez a második rész nem hogy nem múlta felül az első részt, de még csak meg se közelítette. Reménykedünk, hogy a hamarosan megérkező PlayStation verzió talán jobb lesz.

Vári Zoltán



A felülről való előzést vajon tiltja a KRESZ?!

need for speed II — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

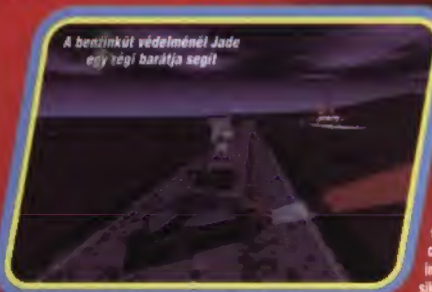
P90, 16MB RAM, 4xCD, 1MB SVGA, WIN95

✓ Két játékos osztott képernyős üzemmód
✗ Unalmas pályák + elképesztő irányíthatatlanság

75%

Hosszú haj, barkó, trapéznadrág: ezek a hetvenes évek kellékei – már ahogy erre a mai fiatalok a 'Starsky és Hutch'-típusú amerikai filmekből emlékezhetnek. Mivel ezek csak 10 év késéssel jutottak el a vasfüggöny mögé, sok más korombeli fiatallal együtt én is ezeken a sorozatokon nőttem fel. Végigizgultam, hogyan csípi fülön Kojak a rosszfiúkat, bámulva néztem, miként törnek össze egy rakás rendőrautót a Hazárd megye Lordjaiban, és álmaim netovábbja volt, hogy én is beüljek egy olyan piros sportkocsiba, mint amilyen Bo és Luke Lordé volt. Aki tehát szereti ezt az időszakot (már pedig ki ne szeretné?) az most az Activision jóvoltából egy időutazást tehet a '76-os év Ameri-

Ugratás iskolabusszal: ezt csinálja Groove után valaki!



A benzinkút védelménél Jade egy régi barátja segít

kájába. A játék introja már rögtön meg is adja az alaphangulatot: egy autós üldözésnek lehetünk szemtanúi, amelyben egy áramvonalas amerikai járgány – a tetején géppuskákkal – egy piros sportkocsit kerget. A golyózápor elől a sportkocsiban ülő fiatal lány lekanyarodik egy roncstelepre, ahol gyalog folytatódik az akció. A sötét autóból egy jól öltözött gengszter száll ki, aki rövid bújócskázás után végül végez a lánnyal. A gazfickó – noha már első lövése is halálos volt – a sebesülten kúszó lányhoz lép, s ismét megcélozza áldozatát. Ekkor azonban a telep kerítését áttörve egy harmadik autó érkezik, s egy bőszülten lövöldöző néger megzavarja a gyilkost. Vált a kép: a nem semmi "rőzsével" megáldott néger a karjaiban tartja a lányt, aki így szól: "Keresd meg a bátyámat, és mondd el neki..." – azzal meghal. Jön a főcím, akciódús filmrészletek villannak fel, végignézhetjük a szereposztást, és már indul is a krimi, aminek a főhőse Te leszel! A fenti történetet pre-renderelt animációként kell elképzelni, elnagyolt kidolgozású arcokkal, de olyan tökéletes hangokkal és mozgásokkal, és olyan nagyszerű rendezéssel, hogy bármelyik filmnek is becsületére válna. A játék során még többször fogunk effféle jelenetekkel találkozni.

Egy olyan Amerikában járunk, ahol a törvény betűje fabatkát sem ér, autós fosztogatók garázdálkodnak mindenfelé. Már a rendőrségben sem lehet megbízni, a közjóval ellentétben kizárólag azt szolgálják, aki jelentős summával hajlandó támogatni őket. A becsületes ember ebben a világban csakis önmagára számíthat. Néhányan összefognak és autós önkéntesként próbálnak gátat vetni a bűnözésnek. Sajnos többről van szó, mint néhány kószáló semmirekellő megfékezéséről: valaki megpróbálja az összes szabadúszó garázdát összetoborozni, s egy kisebb autós hadsereget létrehozni. Hogy mi célból? Nos, ezután nyomozott az introban megismert Jade is. A játékban Groove-ot, Jade bátyját fogjuk alakítani, aki eddig mit sem sejtett nővére veszélyes tevékenységéről. Most neki kell átvennie halott testvére helyét, és segítenie Taurust – a laza stílusú négert – egy szövevényes ügy felgöngyölítésében. Ehhez megkapja nővére minden extrával és fegyverrel felspécizett Piranha járgányát, aminek karbantartásában Skeeter, az enyhén gyagyás, de technikailag zseniális szerelő fog segíteni neki. Innentől csakis a képességeinktől függ az ügy sikere.

ÚJ MÉRFÖLDKŐ AZ AUTÓS AKCIÓJÁTÉKOK TERÉN

Az új-mexikói sivatag végtelen aszfaltútjain találjuk magunkat, és egyedül vagyunk egy egész maffia ellen. Azaz csak majdnem egyedül: eleinte – amíg beletanulunk a "szakmába" – velünk utazik Taurus is hatalmas "cirkálójával", és CB-n adja az utasításokat. Bemelegítésként egy petárdás bódé felrobbantásával kezdünk, aztán egy kisebb versennyel begyakorolhatjuk az irányítást egy félreeső földúton. Persze akárhogy is igyekszünk, Taurus majdnem biztosan győzni fog, de legalább elsőként megízlelhetünk egy nagyobb ugratót. Taurus hamar a mélyvízbe dob minket: egy autós banda felszámolásánál előreküld minket, majd CB rádiója meghibásodása ürügyén magunkra is hagy. Később egy bűntanya felrobbantásánál hőseink egy táska pénzre lelnek, benne műszaki rajzokkal. Valami üzlet volt előkészületben, az biztos. Innen kezdenek élesben menni a dolgok, mert a rajzok megszerzésével beleköptünk a rettegett maffiavezér, a távol-keleti kapcsolatokkal is rendelkező Malochio levesébe. Más kérdés, hogy hőseinknek pont ez volt a célja, hiszen ő Jade gyilkosa...

Mint látható, nem egy szimpla autós, lövöldözős játékról kell beszélnünk, hanem egy a maga nemében egyedülálló, és minden szempontból fantasztikusan kivitelezett autós kalandjátékról. Nem csupán küldetések vannak egymás után, hanem bonyolódik a történet, mindig jön valami váratlan esemény, ami gyökeresen megváltoztathatja az eredeti tervet. Van például egy egyszerűbb feladat: át kell kelni egy kanyonon. Találok egy kis hidat, ami a kanyonban levő földnyelvre vezet át. Átmegyek, meg is pillantom a továbbvezető hidat, ám abban a minutumban előttem is, mögöttem is felrobban a híd. Az egyszerű feladatból mindjárt bonyolult lesz: le kell ereszkednem a kanyonba, és mialatt az ellenség helikopterei rakétákat eregetnek felém, egy feljárót kell keresnem a túloldalra...

A terep grafikai kivitelezése első pillantásra nem túl meggyőző: a "kamerához" közeli texture borításokon hatalmas négyzetekké válnak a texelek, ráadásul SVGA-ban full grafikával egy P133-on igen csak döcögve halad a dolog. Ha tehát csak 16MB RAM-mal rendelkezünk, a terep texture borításait nyomban ki is kapcsolhatjuk. A negatívumok felsorolása azonban itt véget is ér. Minden egyes akciónál több "kilométernyi" területen autókázgatunk, és a terep alatt nem csak az utat kell érteni: ahol kedvünk szottyan, letérhetünk a sivatagba. A kocsik kivitelezéséhez hasonlót pedig egyszerűen még nem pipáltam. A Need for Speed minőségű, és a Destruction Derbyhez hasonlóan roncsolódó SVGA autók a nap állásától függően light-sourcing technikával lettek beárnyalva, a homokban pedig mindig tökéletesen olyan árnyékok rajzolódnak ki, mint amilyeneket a valóságban is látnánk. Ha például egy új fegyvert szereltetek a kocsim tetejére, úgy változik az árnyék formája, s természetesen a terepviszonyok is számítanak: ha dombra vetődik az árnyék megrövidül, ha lejtőre, megnyúlik. Akkor pedig már tényleg leesett az állam, amikor az éjszakai kocsikázásra került a sor...



A fényszóróink csak a közeli terepet világítja be, a távolban lévő dolgok sötétben maradnak. Ami viszont bekerül a csóvába, az legyen civil autó, avagy ház, teljesen úgy világosodik ki, mint ahogy azt a valóságban tenné. A kocsik viselkedése szintén észméletlen, mert az autó rugózása 100%-ig követi a talaj egyenetlenségeit. Nagy sebességnél például előfordulhat, hogy a véletlenszerű bukkanók egymás után úgy dobják meg az autónkat, hogy a látszólag szinte sík terepen is felborulhatunk – vagyis maradéktalanul érzékeljük a sebességet. Az illúziót még hihetőbbé teszik a hangeffektek: a durvább manővereknél nyikorog a felfüggesztés, ugratók után hangosan huppannak le a kocsik. A fegyverek hangja is telitalálat, és annyiban még azok is valósághűek, hogy kifogy belőlük a muníció.

Az összkép szemléltetésére íme egy másik eset: a fényszóróit bekapcsolva koromsötétben szlalomozok a közúti forgalomban. Az egyik előzésnél alig férek be egy furgon elé, mire az rám is dudál. Letérek egy földútra. A távolabbi terepet csak sejtetni engedi a lámpám fénye, ám lassítani nem lehet, hiszen ugrató következik. Vált a kamera: a telihold előtt átrepül az autóm, egyenletesen érkezek le a túloldalon. Néhány kanyar után újabb ugrató jön, aztán még egy, majd kisebb szakadékok fölött suhanok át. A kamera a levegőben töltött idő alatt mindig a leglátványosabb szemszögből mutat, mint ha egy filmet néznék. Megérkezek a másik főúthoz, ahol megállok tankolni. A műveletet azonban két autós haramia zavarja meg, akik már a környék összes benzinkútját felrobbantották, és most ez van náluk soron. Groove a kocsiba pattan, és ismét enyém az irányítás. Rakétákkal és golyószóróval tüzelek rájuk, ám a helyükbe új gazfickók érkeznek, igaz, szerencsére jön egy segítőtárs is. Aztán teljesen kifogyok a municióból. Mit tegyek? Belső nézetre váltok, előkapom a pisztolyomat, és megkerülve az áldozatomat a leeresztett ablakon tüzelek kifelé. A pisztolyom nem sok kárt tesz az autóban, de végül eltalálom a sofőrt, aki a kormányra rábukva adja tudtomra, hogy kilehelte a lelkét...





AZ IRÁNYÍTÁS

Most pedig nézzük, hogyan realizáljuk a fentiekben említett mozdulatokat. Kezdjük az alapoknál: a kocsit az S-sel indíthatjuk be, fel/leváltani a ponttal és a vesszővel lehet, átmenet nélkül rükvercbe kapcsolni pedig a Tabbal. Az autót irányítani a numerikus billentyűzettel kell. A Space-szel lehet az aktuális fegyvert használni, a fegyverek között pedig az Enterrel válthatunk. Egyszerűbb azonban a különböző fegyvereket az 1-5 gombokkal közvetlenül használni. A speciális felszereléseket (mint a nitrót a nagyobb ugratásokhoz) a 6-8 billentyűkkel aktiválhatjuk. Nézelődni (tehát belső nézetből a pisztollyal lövöldözni) a kurzorgombokkal lehet. A későbbi küldetésekben forgó toronnyal ellátott, célratartó fegyvereket is felszerelhetünk a kocsi tetejére: ezekhez nélkülözhetetlen a célpont befogása, amihez a T-t, azaz a legközelebbi ellenfél befogását kell használni. A térképet (amin a startpont és a célpont is meg van jelölve) az M-mel tudjuk megtekinteni, Groove jegyzeteibe pedig az N-nel pillanthatunk bele: innen mindig megtudhatjuk, mi is az éppen aktuális, és a legfontosabb feladatunk. Este a világítást a H-val tudjuk bekapcsolni. A radar hatótávolságát az R-rel lehet váltogatni. Figyelemre méltó, hogy a toronnyal ellátott fegyvereknél a radar helyén egy fegyver-kamerát kapcsolhatunk be a W-vel.

Ezek voltak a fontosabb dolgok, de ezen kívül lehet dudálni (G), távcsövezni (B), és az F1-F11-gyel egy rakás kameranézet közül válogatni. Az egyik legfrankóbb nézet, ha belső nézetre váltunk, és a numerikus 0-t nyomva tartva figyelemmel kísérjük a célba vett ellenfelet. Még egy játékban sem volt ilyen jól kialakítva a kocsi belseje: a teljes 3D-ben bármerre tekinthetünk, közben láthatjuk a bal kezünket a kormányon, a jobb kezünkben meg a pisztolyunkat. A műszerfalon minden működik, hátranézve pedig láthatjuk, amint a nap besüt a hátsó ülésre. F12-vel a felbontást tudjuk változtatni, végül a Backspace-szel üzeneteket tudunk küldeni hálózati játéknál.

A FONTOSABB MENÜK

A játék főmenüjéből minket leginkább a Trip opció fog érdekelni. Ez az a fentebb említett kaland mód, ahol 17 küldetésen keresztül a nővérünk halálának a megbosszulása, mellesleg Amerika megmentése lesz a cél. A következő dolgok közül választhatunk: gyakorolhatunk egy katonai gyakorló pályán Jade kazettára felvett utasításai alapján, nekivághatunk a nagy kalandnak, és végül visszatölthetünk egy korábbi állást. A Melee opciónál az egyéb küldetéseket találjuk, vagyis a Multi Melee-t választva hálózati játékot kezdhetünk, illetve csatlakozhatunk egy megkezdett partihoz, az Auto Melee-nél pedig különálló egyjátékos küldetéseket találhatunk, vagy párbajt vívhatunk computer irányította autókkal. A Melee opció legnagyobb pozitívuma, hogy itt a játékban fellelhető összes autó volánja mögé beülhetünk. Érdemes például kipróbálni a hodály nagy kamiont, amiről úgy pattannak le a kisebb autók, mint holmi pingponglabdák. Vagy tekintsünk hátra az iskolabusz pilótaszékéből – érdekes látványban lesz részünk.

A Melee menüből kocsit választani a járművek ábrái mellett lévő kis nyílra kattintva lehet, az így kiválasztott autót pedig az alatta lévő opcióval szerelhetjük fel ízlésünk szerinti fegyverekkel. Ha megváltoztatjuk az alapbeállítást, meg kell változtatnunk a típusnevet (Variant) is. Ezt a gép majd elmenti, és a kocsi a későbbiekben újra kiválasztható. A módosításokat a Done-nal nyugtázhatjuk, a játékot pedig az Enter Area-vel indíthatjuk.

A játék közbeni menükből csak a két legfontosabbat részletezném. Ha menet közben lenyomjuk az Esc-pet, a következők közül választhatunk: küldetés megszakítása, játék opciók, grafika részletessége, hang/zene erőssége. Figyelemre méltó, hogy a játékopciók között találhatunk csalásokat is: ezek csak arra jók, hogy rájöjjünk egy-egy küldetés megoldására, de a történetet addig nem engedi tovább a program, amíg újra meg nem csináljuk az egész küldetést csalás nélkül.



Ez az átkozott helikopter mindjárt kifüstöl a kamionomból



Malochie emberei velem is végezni akarnak

A másik – ehhez hasonló – menü, a játék elrontása esetén jön be, ennél a következők jelennek meg: újraindíthatjuk a küldetést, visszaléphetünk az autónk felszereléséhez, megszakíthatjuk a küldetést, és végül kiléphetünk a játékból.

AZ AUTÓ KORSZERŰSÍTÉSE

Ha a kalandban sikeresen végzünk egy-egy feladattal, az inventoryba kerülünk, ahol a kilőtt járgányokból gyűjthetjük be az "adományokat". Ennek kapcsán megemlítendő, hogy ha a pisztollyal intézünk el valakit, nagyobb a valószínűsége, hogy több ép alkatrészt találunk az autóján. Ahogy haladunk előre, egyre jobb fegyvereket, s egyéb dolgokat találunk, tehát mindig nézzünk alaposan körül. Az egyik feladatunk például egy menekülő gazfickó élve kézre kerítése lesz, akit csak akkor tudunk kifüstölni a járgányából, ha felvettük a lángszórót. Alul láthatjuk a kilőtt kocsikról leszedhető dolgokat, felül pedig a birtokunkban lévőket. A felső menüben C-vel vannak jelölve azok a dolgok, amik éppen fel vannak szerelve a kocsinkra, V-vel pedig azok, amik Skeeter furgonjában vannak. A színes satírozások jelzik az adott alkatrész épségét: ha ez piros, akkor az alkatrész ramaty állapotban van, ha zöld, akkor csak alig sérült. Címszavak szerint a következő dolgokat lehet korszerűsíteni: motort, speciális eszközöket, fegyvereket, kerekeket, fékrendszert, felfüggesztést.

Ha begyűjtöttük a hasznosítható dolgokat, a kocsi építés/javítás űrlapjához kerülünk. Itt készletünkből kiválaszthatjuk a motort, a felfüggesztést, a féket, és a kerekeket. Választhatunk fegyvereket (Weapons), méghozzá kettőt a tetőre, egyet hátra, és még egy kioldós rendszerű eszközt is (pl. aknákat). A speciális eszközökből hármat is felszerelhetünk, ilyen például a lökhárítók megerősítése, vagy az egyik legfontosabb, a nitro. Az utolsó pont a Defense. Itt a páncélzatunkat csoportosíthatjuk át a kocsink egyes részeiről ide-oda.

Skeeter szakértelmét a Repair Ordernél vehetjük igénybe, vagyis a Select Repairs-nél válogathatjuk ki, mit akarunk javíttatni. Minél sérültebb egy eszköz, annál több időt vesz igénybe a helyrepofozása, és Skeeternek annál kevesebb ideje marad másra. A javításra küldött alkatrészeket csak a következő küldetésekben vehetjük igénybe. Ha mindennel készen vagyunk, ne felejtsük el kimenteni az állást (Save Bookmark)!

Remélem az eddigi infok segítségével már boldogultok ezzel a játékkal, mert amúgy az akció nem túl bonyolult. Általában vagy ki kell nyírnunk bizonyos számú autót, vagy meg kell védenünk valamilyen objektumot. A játék tehát egyszerű – de nagyszerű! Én még ilyen hangulatos, ilyen hihetetlen részletességgel kidolgozott autós programot nem láttam. Ha belelövünk például egy kaktuszba, még azt is érzékeli a gép, hogy melyik ágát találtuk el! Ha nagy erővel ütközünk belső nézetből, egy pillanatra elhomályosodik a kép. Az olyan effektek pedig, mint a gumik által feldobott kavicsok, vagy az aszfalton megmaradó féknyomok meg már szinte természetesnek mondhatók.

A játék humora egészen egyedi, a menüktől kezdve a tárgyakig mindenhol elrejtettek egy-egy apróbb poént. Az éterben lefolytatott párbeszédek állati jópoták, ráadásul a remekül kiválasztott szinkronhangoknak köszönhetően teljesen "életszagúak". A kezelésnél például nem említettem, de ha lenyomjuk a C-t, megkérhetjük CB-s Taurust, hogy szórakoztasson el minket egy költemény elszavalásával. Ha tehát rendelkezel a programhoz szükséges minimum konfigurációval, azt ajánlom, sürgősen szerezd be ezt a játékot, lehetetlenség, hogy csalódj benne!

V.Z.



Patriot autójának fényezése méltó a tulajdonosához

Interstate'76 — Kiadja: Activision

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

✓ Elképesztően ötletes látványeffektek • élethű árnyékhatások
✗ Nagy gépigény • lineáris és egyszerű játékmenet

98%

PORSCHE Challenge

POR SE MARAD BELŐLÜNK!

Egy átlagos magyar embernek leginkább csak az autós magazinokat olvasgatva adatik meg, hogy közelebbről megismerkedjen egy-egy új autótípussal, ez meg ugyebár mégsem ugyanaz, mintha beülne a volán mögé. Nos, a Porsche Boxster testközeli kipróbálásához most nincs szükségünk többszázezer márkára, és még csak nem is kell a szaksajtó képviselőjének lennünk – elég ha csak rendelkezünk egy PlayStationnel.

A KÜLCSÍN

A Porsche Challenge vitathatatlanul a legszebb autós játék, ami valaha konzolon megjelent, garantálom, hogy még sok játéktermi automatán is túltesz. Eddig szinte mindegyik PlayStation szimulátorban csupa szögletes autókat láthattunk – most viszont a texture mapped kocsik gyönyörű áramvonalas, lekerekített formát kaptak. A Gouraud shaded poligonokból összerakott Porschékon az árnyékhatások elképesztőek, sehol nem látni a poligonok illeszkedését, s ami már tényleg hihetetlen, és amiről nemrég még csak álmodtunk: nyitott kocsik lévén az autók belseje, vagyis az ülések és a kormány is teljesen ki van dolgozva, menet közben még az is jól látható, amint az általunk kiválasztott sofőr a kormányt tekeri.



Hát bizony, ennél roszabb nem is tudok lenni

Az összesen 6+1 szereplőnek teljesen egyediek az arcvonásai és a ruházata, ütközésekkor más-más beszólásaik vannak, győzelemnél eltérő módon viselkednek. Az összkép – bármilyen banálisan is hangzik, nem találok rá jobb szót – abszolút tökéletes. Ehhez ráadásul hozzátartozik a környezet is: az utak mentén házak, parkoló autók suhannak el mellettünk, majdnem olyan minőségben, mintha csak valóság volna. Az autók mozgatása ultra sima, a képernyő sosem akad meg, bármennyi autó is látható egyszerre. Az egyedüli dolog amibe bele lehet kötni, a képernyő update, vagyis hogy a gép nem rajzolja ki teljesen a horizontot, de ez is inkább csak az osztott képernyőnél feltűnő.

A BELSŐ TARTALOM

A játék dobozán lévő adatokat olvasva az elképedésünk csak fokozódhat: 24 pálya, ez tényleg nem semmi! Gyorsan lehűtöm azonban a kedélyeket, ahogy az egyik jeles humoristánk is mondta: ez így, ebben a formában nem igaz. Mindössze négy pályáról beszélhetünk, de ahogy haladunk a bajnokságban, úgy a gép ezekhez a pályákhoz hozzácsatol bizonyos szakaszokat, vagy éppen elvesz belőlük. Száguldozhatunk egy stuttgarti versenypályán, egy amerikai kertvárosban, egy hegyvidéki, havas útvonalon, és végül egy japán nagyvárosi pályán, éjszaka. A bajnokság (Championship) 12 futamból áll, mindenhol elsőnek kell lennünk, különben continue-t, azaz folytatási lehetőséget vesztünk. Első alkalommal a pályák legrövidebb útvonalait járjuk be. Ha mind a néggyel végzünk, állást menthetünk. A második fordulóban a gép úgy alakítja ki az útvonalat, hogy a leghosszabb köröket írjuk le, végül az utolsó négy menetben pedig játék közben is változik az útvonal, vagyis egyes sorompók lecsukódnak, mások felnyílnak. Ezeken az "interaktív" pályákon ráadásul néhol titkos átjárók is feltárulnak, amikkel egész pályarészeket vághatunk le, tehát nagyon szemfülesnek kell lennünk. Érdemes például az előttünk haladó versenyzőt figyelni, ugyanis természetesen ő sem bolond kihagyni a lehetőségeket. Ha mind a 12 versenyen elsők vagyunk, megnyerjük a bajnokságot, és újra próbálhatjuk az egészet tükör módban. Nos, így jön ki az a bizonyos 24 pálya. Ha mirror módban is végzünk, miénk a Boxster prototípusa.



Az interactive módnál néhol kinyílnak a korábban zárt kapuk

Ha már az ellenfeleknél tartottunk: nagyon tetszett, hogy ők is hibáznak. Megesik például, hogy nekivágódunk egy zárt sorompónak, mire a következő csattanásból azt tapasztalhatjuk, hogy a nyomunkban haladó is hasonlóképp járt, és vele együtt tolathatunk hátra. Ettől eltekintve azonban sajnos tény, hogy az ellenfelek csalnak, vagyis a gép nem reálisan számítja ki a helyzetüket, mindig a mi pozíciónkhoz viszonyít. Ez egyrészt kedvező, mivel ha mondjuk véletlenül zsákutcába hajtunk, visszatolatva még simán van rá esélyünk, hogy utolérjük a többieket, másrészt viszont idegesítő, hiszen ez fordítva is működik, vagyis bármennyire is tökéletesen megyünk, nem lehet elhúzni a mezőnytől, egy aprót hibázva bármikor megelőzhetnek minket.



Két játékos módnál az autók tetőt kapnak



Amerikában egy komphajóra is felugrathatunk

Az autók irányíthatósága szintén nem egy főnyeremény. A gép által szimulációnak titulált üzemmód számomra semmiben nem különbözött az arcade-től (a játéktermi üzemmódtól). Mindössze annyi az eltérés, hogy a kocsi egy kicsit később reagál a kormánymozdulatra, de a kocsi úttartásában nincs semmi változás. Az autó irreálisan nehezen csúszik meg, túl nagy a gumik tapadása. A játék hangulata ennek következtében közelébe se jön a Sega Rallynek, a gyönyörű látvány ellenére hamar úrrá lesz rajtunk az unalom. Nem lehet olyan frankón, századmásodpercre kiszámítani a kanyarokat, hosszas játék után is örülhetünk, ha megúszunk egy menetet falhoz csapódás nélkül.

A FŐBB OPCIÓK

A játék egyik legjelesebb tulajdonsága a két játékos üzemmód. Mint már említettem, ilyenkor kettéosztódik a kép, és a képernyő update sajnos elég gyengévé válik. A poligonok megtakarítása végett ráadásul a gép "felhúzza" a kocsikra a tetejüket, tehát nem látjuk a szereplőket. Egy játékos módban háromféle nehézség (difficulty) közül választhatunk, ami az ellenfelek tudásában, és az időlimit változásában mutatkozik meg, továbbá a nehezebb fokozatnál a gép berak az utunkba például néhány törhetetlen parkolóórát. A bajnokságon kívül indulhatunk gyakorláson (practice), ami valójában egy különálló futamot jelent egy tetszőleges pályán, és versenyezhetünk az idő ellen (time trial), ahol a legjobb időnk szellemautója (ghost car) az ellenfél, á la Sega Rally.

Nos, azt hiszem ezzel mindent el is mondtam erről a játékról. Bár összességében nem egy rossz játék a Porsche Challenge, azért azt hiszem, erősen idevág a mondás, hogy nem mind arany, ami fénylik...

V.Z

porsche challenge — Kiadja: Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Tökéletes 3D-s grafika
✗ Kényelmetlen irányítás • csaló ellenfelek • idővel unalmas lesz

78%

Spagetti western. Ezt a kissé talán degradáló jelzőt kapták annak idején az olasz westernfilmek, amelyek pedig – mi tagadás – sokkal jobbak voltak, mint a fogpasztareklám cowboyokkal tündöklő hollywoodi tucattermékek. Ezekben a filmekben nem hősszerelmes daliák vágtattak az amerikai prérin, hanem koszos csirkefogók próbálták kitolni egymással; már nem a becsületes volt a nyerő, hanem az, aki nagyobb gazember – egyszóval a Vadnyugatot nem valami romantikus idillnek, hanem valóban vad nyugatnak ábrázolták. Sergio Leone rendezésével, Morricone muzsikájával, és nem utolsó sorban Clint Eastwood főszereplésével a legszínvonalasabb és legizgalmasabb műremekek születtek ebben a műfajban. Ezeket a filmeket ma is bármikor szívesen újra megnézem, és nagyon sajnálom, hogy manapság már nem készülnek ilyenek. Lehet, hogy Leone 1989-es halálával meghalt ez a műfaj is?

Nos, ezt a kis filmtörténeti kitérőt csak azért

Volt egyszer egy VadDOOMat...

OUTLAWS

tettem, mert a LucasArts új játékában, az Outlawsban tagadhatatlanul ezeknek a filmeknek a hangulatát próbálták újra felidézni. Miután felinstalláltuk a játékot, rögtön egy olyan minőségű, és nem csekély hosszúságú rajzfilmet nézhetünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A főcímnél máris úgy érezhetjük, mintha a "Maréknyi dollárért" folytatása következne: a képernyőt különböző színekbe mossa át egy-egy elszáguldó lovas kontúrja, mialatt a zeneszerző Morricone-motívumokat próbál megpendíteni. A játék kerettörténete egy kissé – vagy inkább nagyon – "Volt egyszer egy vadnyugaton" beütésű, családi drámával, felvillanó kellemetlen emlékképekkel. Adva van egy gonosz üzletember, aki spekulációi végrehajtásához felbérel egy kisebb hadseregnyi gazfickót. A feladatuk: "meggyőzni" az engedetlen farmereket, hogy eladják a földjüket. A gonosztevők a munkájuk során, feldúlják egy békés család életét: a házat felgyújtják. Az asszonyt megölik, a gyermeket meg elrabolják. A hazatérő – amúgy volt katona – férjet ez a látvány fogadja, aki ezek után mi mást tehetne: fogja rég nem használt, öreg puskáját, mert a törvényenkívüliekkel csak "ezen a nyelven" lehet szót érteni.


Ilyen közelről persze biztos a szívlövés

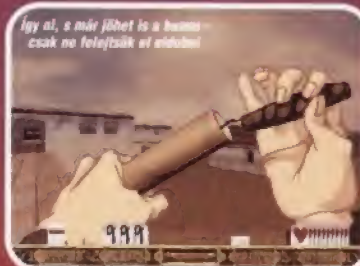
Eddig a pontig az élvezet maximális, ám ekkor – sajnos – betöltődik a játék, és mit látunk? Hát egy újabb Doom-klónt! Ez még alapjában véve nem is lenne olyan rettenetes, de sajnos ez a klónok közül is a gyengébbek közé tartozik. Kézzel rajzolt, nem túl változatos textúra borítások a házak falain, ennek következtében árnyékok persze sehol. Az ellenséges banditák kidolgozottságáról szintén nem sok jót lehet elmondani, akik nem 3D-s figurák, vagyis csak bitmapesek, az animációjuk pedig alig pár frame-ből áll. A kezdetleges grafikával úgy elrontották az egészet, ahogy kell. Az eszközeink kijelzője viszont elég ötletes: kártyalapok szimbolizálják a tárunkban lévő golyókat, a pisztolytáskánkban lévő muníciót, a tárgyakat, de még az életünket is. A másik kellemes dolog az audio hangzás. Az ellenség mindenféle hülyeségeket ordibál nekünk: "Tábornagy úr, hol bújkál?", "Meg akar halni, vagy csak teljesen megőrült?", és efféle ijesztgetésnek szánt dolgokat, amivel azonban csak ők fáragnak rá, mert – a sztereó hatásnak köszönhetően – a marhák csak a tudtunkra adják, hogy merre kell keresnünk őket.


A távcsővel nagy pontossággal vehetjük a gazfickókat célba

A program főmenüjében három játékmód áll a rendelkezésünkre. A Main Game jelenti a fő játékot, a Multiplayerrel lehet a többjátékos, hálózati üzemmódot indítani, s végül a Historicallal hősünk fiatalkori kalandjai közül választhatunk. Ez utóbbinál egy gyakorló terepen találjuk magunkat, ahol a körözési poszterekre tüzelve választhatjuk ki a kívánt küldetést.

A tennivalók szerencsére nem teljesen szokványosak. Persze a lényeg ezúttal is a kulcsok keresése, és az útonállók kinyírása, de mindezek végrehajtásához sokszor tárgyakat is kell használni. A bankba például mit gondoltok, hogyan lehet bejutni? Természetesen (?!) úgy, hogy újra kiássuk a betemetett alagutat a széfhez. Az ajtókat kinyitni a Space-szel lehet, s ugyanígy kell a terepen lévő tárgyakat működtetni. A nálunk lévő tárgyakat az Enterrel tudjuk használni, és a [/] gombokkal lehet közülük válogatni, eldobni őket pedig a G-vel. A legkézhezállóbb, ha a célzáshoz az egeret használjuk (melynek a két gombjával lőni és tölteni lehet), és a W-vel illetve az S-sel megyünk előre/hátra. A futáshoz plusz a Shiftet is nyomni kell, oldalazni pedig az A-val és a D-vel lehet. Ugráshoz az E-t használjuk, de rögtön fel is hívnám a figyelmet, hogy futva nem csak hosszabbat, hanem magasabbat is ugrunk. Már csak két fontosabb billentyű maradt: a C-vel kúszni fogunk, az L-lel pedig a lámpásunkat gyújthatjuk meg. Fegyverként mindenféle puskákat szedhetünk össze – köztük egy állványos géppuskát is – s találhatunk még késeket, esetleg dinamitot is. Ezek közül a számokkal lehet válogatni. A puskánkhoz néhol fellelhetünk távcsövet is, ezt a puska gombjának ismételt lenyomásával szerelhetjük fel. A dinamitot a Z-vel lehet meggyújtani. A Z-t még használhatjuk a késnél is, ha nem akarjuk eldobni, hanem csak szúrni akarunk, valamint a többi fegyvernél is, például gyorstüzeléshez a pisztolynál. Van automata térképezés is, ezt a Tabbal hívhatjuk elő.


Amíg a banditák nem veszik észre ..., gyanútlanul ...


Így ál, s már jöhet is a ... – csak ne felejtsük el eldobni

Befejezésül talán egy kis magyarázatra szorul, hogy a negatív kritika ellenére miért kapott a játék egy erős közepest. A válasz egyszerű. A mexikói, s néhol spanyol dallamokkal színesített vadnyugati zene, a fegyverek závárzatának tökéletesen egyedi, valósághű kattanása, a gyönyörű rajzfilmjelenetek, s az ötletes feladatok szerencsére mind-mind feledtetik a kissé idejétmúlt 3D-s grafikát. Sőt, ahogy a játékba belemerülünk, mintha még meg is szépítenék.

V.Z.

outlaws — Kiadja: LucasArts

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G	
Z	E	N	E	B	O	N	A				

P60, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az igazi spagetti westernek hangulata
✗ Korszerűtlen 3D-s grafika

73%

QUA MISSION

Az utóbbi hónapokban a Quake rajongóknak áll a világ. Nem is olyan rég számoltunk be egy remek küldetéslemezről, az Aftershock-ról, az Interneten meg egyremásra újabb pályákat lehet találni, s most pedig újabb mission CD jelent meg, sőt, egymás után mindjárt kettő is. Ráadásul mindkettő le is pipálja az összes eddigi vetélytársat, ami persze nem a véletlen műve, hiszen a most ismertetésre kerülő két mission pack-et – a többitől eltérően – maga az id Software publikálta. Valószínűleg a legtöbben magától értetődőnek tartják, de azért a pontosság kedvéért megemlíteném, hogy természetesen az új küldetésekhez is szükség van a Quake eredeti, teljes verziójára.

A gremlinek egy szempillantás alatt kikapják a kezünkből a fegyvert

MISSION PACK NO.1

Az első csomag a Scourge of Armagon címet kapta. Hivatalos folytatás lévén tehát ott kezdjük, ahol a legutóbb abbahagytuk. Miután beteleportáltuk magunkat Shub-Niggurath testébe, és belülről robbantottuk szét a szörnyet, a szanaszét heverő elszenesedett húscafatokból úgy ítélhettük, ezzel elvettük egy időre a Quake hordák kedvét a földlakók zaklatásától. Hősünknek azonban mást kell tapasztalnia: amint hazatérve a bázisára kiszáll a teleportból, azt látja, hogy a katonai bázist evakuálták, és hermetikusan lezárták, mivel a Quake csapatok egy dimenzionális kaput nyitottak a fegyverraktáraknál. A bázis parancsnoka így akarta megóvni a Földet a gonosz további terjeszkedésétől.

Mit csinál hősünk egyedül egy elhagyott bázison az ellenségtől körülvéve? Természetesen elindul megkeresni a dimenzionális kaput. Belép az ismeretlenbe, hátha meg tudja semmisíteni a portált, amelyen keresztül a Quake utánpótlás érkezik.

Lássuk hát, milyen a játék! Tizenöt vadonatúj pályán küzdhetjük át magunkat, ám a Quake-kel ellentétben ezúttal csak lineárisan lehet a történeten végighaladni, vagyis elkezdjük az első küldetéssel, és befejezzük az utolsóval. Hogy ezúttal profi munkáról van szó, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy nem csupán új pályákról, hanem valódi újdonságokról beszélhetünk.

Az új fegyverek:

Mozgásérzékelő akna: ezeket az új típusú aknákat a falakra és a plafonra lehet ragasztani. Kisebb meglepetést szerezhetünk velük a minket követő ellenfeleknek.

Lézerágyú: a lézerlövedékek pusztító ereje nem csekély, valamint megvan az a tulajdonságuk, hogy visszapattannak a falakról, szűk sarkokban akár kétszer is.

Mjolnir: a germán isten, Thor kalapácsát talán be sem kéne mutatni. Természetesen nem egy közönséges kalapácsról van szó: a földre csapva villámokat szórhatunk, amik kisebb mennydörgés közepette agyonráznak minden közelben lévő élőlényt. Az elektromos ütés ráadásul átterjedhet egy másik ellenfélre is.

Az új fegyverek közül a két utóbbit a 9 és a 0 gombokkal tudjuk kiválasztani, az új típusú aknát pedig az aknavető gombjának újbóli lenyomásával. Persze ha csak egyfajta akna van nálunk, akkor nem lehet válogatni.

Az új tárgyak:

Szellemidéző kürt: ez az egyik legviccesebb dolog. Segítségével megidézhetünk egy szellemet – például egy lovagot, vagy egy nagy szörnyet – aki ezután követni fog minket, és hathatósan pusztítja az ellent. Csak arra kell majd vigyáznunk, hogy a csata forgatagában nehogy a saját "testőrünkre" tüzeljünk, mert sajnos ő sem halhatatlan.

Empátia pajzs: ha ez a pajzs aktív, minden egyes sérülés, ami az emberünket éri, megfeleződik közte és a támadója között.

Búvárruha: immunitást biztosít a villámtámadások ellen, valamint jobban lehet haladni a víz alatt. További hatása, hogy a víz alatt elektromos fegyverrel is tüzelhetünk, tehát nem ér minket sérülés.

A kürtöt megfújva "testőrt" kapunk, mint például az itt látható szörnyet

Az új ellenfelek:

Gremlinek: ezek a dögevő teremtmények általában csapatban támadnak, és belakmároznak a lemészárolt tetemekből. De ami érdekesebb: el tudják lopni a fegyvereinket! Csak a Mjolnirt, a baltát, és a shotgunt nem képesek kikapni a kezünkből.

Centroidok: ezek a páncélozott, félig gép, skorpió szerű kreatúrák jól megtermettek és roppant veszélyesek. Az ollóik helyén dupla csövű géppuskák találhatók, amikkel tűhegyes karmokat lőnek ki felénk.

Egyéb újdonságok:

Az új ellenfeleken kívül a helyszínek is tartogatnak meglepetéseket. Ilyenek például a guruló sziklák, a leszakadó talaj, a kis szünetekkel felvillanó lézercsapdák, amelyeket nagy figyelemmel – ha szerencsénk van – ki tudunk kerülni, vagy ki tudunk játszani. Aztán újfajta csapdákkal, mozgásérzékelő aknákkal is összehoz minket a sors, egyszóval megvan a játéknak a sava-borsa, a készítők nem a szintek végtelen elnyújtásával akarták biztosítani a hosszantartó élvezetet. A felsoroltakon kívül egyébként van még a CD-n egy több játékos pálya is, szóval a deathmatch-rajongók is elégedettek lehetnek.


A cyber-skorpiók duplacsövű géppuskákkal vannak felszerelve

MISSION PACK NO.2

A második küldetéscsomag talán még jobb mint az első, lehet, hogy ezért is készült el később. A címe: Dissolution of Eternity azaz Az Örökkévalóság Pusztulása. Ismét tizenöt új pályáról van szó, ám most a pályák – a változatosság kedvéért – két epizódra vannak felosztva. De térjünk rögtön a lényegre, vagyis jöjjön a kerettörténet!

Évek teltek el az Armagonnal való összecsapás óta, noha hősünknek úgy tűnik, mintha csak épp az imént végzett volna. Amikor visszatér a Földre, csak egy biztos: a portál lezárult, sikeresen vissza-

A lebegő csontvázak energiagolyókat eregetnek felénk



A múmia fogadóbizottság természetesen nem az üdvözlésünkre lendíti a karját

verte a gonoszt. "De mi ez a nagy csönd a bázison?" – teszi fel a kérdést magában. Kilép a Parancsnoki Központból, s egy gyéren megvilágított folyosó felé veszi az útját. Egy arccal egy pocsolyába borult hullába botlik. A megcsonkított katona hátizsákja ki van öntve a földre, a mocsokban egy megszenesedett könyv hever. A borítón ismerős jelet lehet kivenni. "Nem… az nem lehet…" - elmélkedik hősünk, s lepillant egy kitépődött lapra. A pergamenen ez áll: "A

A K E

PACK NO. 1-2

Mindennapi Ima Könyve" Alatta egy ima következik, egy fohász Quake-hez, a Pusztulás Napjának az eljöveteléért. Íródott a Quake 1215-ös Évében

"Ez nem lehet igaz!" – mondja magában emberünk, és magához ragadja a holttest mellett heverő shotgunt. Ahogy továbbmegy, a folyosó végén egy dimenziókapu sejlik fel. Átlép rajta, s közben már csak egy dologra gondol: "Ezúttal tényleg véget vetek ennek!"

Az új fegyverek

Láva lövedékek: még hatásosabb, páncéltörő (vagy talán inkább égető?) lövedékek a nailgunhoz. Ötös csomagokban lehet őket találni.

Multigránát: ez a gránát a kilövése után öt darabra esik szét, tehát még nagyobb területen végez pusztítást. Ötös csomagokban lehet találni.

Multirakéta: amikor tüzelünk, ez is csak egy rakétának tűnik, ám azután négy felé válik, és így mindegyik darab külön célponton robbanhat. Ezt is ötösével lehet találni.

Plazma cella: a villám-fegyverünket ezúttal továbbfejlesztették, ezekkel a cellákkal energiagolyókat lőhetünk ki. A lövedék a célponton földelődik le, nagyfokú áramütést okozva. A fegyver kiválóan alkalmas a beláthatatlan terep felderítésére, hiszen ha az energia-golyó falba csapódik, akkor is megpróbál átterjedni valami közeli élőlényre. Hatos egységekben található.

Az új fegyvereket a régi nailgun, a gránátvető, vagy a villám-fegyver gombjainak újboli lenyomásával hozhatjuk elő. Az "újbóli" persze csak arra az esetre értendő, ha már nálunk van az adott fegyver eredeti változata.



Az egyiptomi örökéi már csak a főellenség keményebb kötésű

Az új tárgyak

Antigravitációs öv: a hatása egyértelmű, csökkentve a gravitációt magasabb és hosszabb ugrásokat tesz lehetővé.

Energiapajzs: ez a kis "gyöngyszem" csökkenti a legtöbb ellenfél ejtette seb súlyosságát.

Az új ellenfelek

No ez az a rész, amelyben ez az epizód különösen kitűnik!

Fantom kések: ezek a levegőben forgó kísértet kardok – többször megvágva hősünket – kellemetlen sérüléseket tudnak okozni.

Elektromos Angolnák: a nevük azt hiszem mindent elmond, nagyobb sérüléseket tudnak okozni mint a már megszokott halak.

Szobrok: kőből faragott harcosok, amik persze csak azért kelnek életre, hogy hősünket megöljék.



A végső összecsapás színhelye egy lávával teli, omladozó barlang

Hell Spawn: a Quake-ben látott ugráló lárva továbbfejlesztett változata.

Multigránátos szörnyek: a készítők úgy tűnik a fair-play hívei, hiszen a fűrészes szörnyeket hozzánk hasonlóan multigránátokkal látták el.

Overlord: a lebegő, csuhát viselő csontváz-kísértetek, igen veszedelmesek, célkövetős energia-golyókkal támadnak.

Wrath: az overlord kísértetek kisebb csatlósai. Kisebbek, de majdnem olyan halálosak.

Őrök: ők a múltból érkeztek Quake ördögi tervét végrehajtani. A fáraókhoz hasonlatos külsejű félisten harcosok nem kis problémát fognak jelenteni.

A végső főgonosz: a főellenség ezúttal nem más, mint egy tüzet okádó félelmetes sárkány.

Egyéb újdonságok

A helyszíneken persze számtalan más veszedelemmel kell még szembenéznünk. A csapdák között például fel kell készülnünk villámot, vagy láva lövedéket szóróra is, valamint néhol az egész terep megremeg, például kisebb földrengések közepette kell egy lávafolyam mellett egyensúlyozgatnunk. Aztán ott vannak a vér áztatta hatalmas lengő bárdok, amelyeknek már csak a látványuk is sokkoló, vagy az idegesítő hangú körfűrészek, amelyek persze egy-kettőre cafatokra szedik a vigyázatlan játékost. Ezúttal is gondoltak a több játékos üzemmódot kedvelőkre, tehát most is van egy pálya, ami kizárólag erre a célra készült, sőt, újfajta csapatjátékokkal is próbálkozhatunk.

Vári Zoltán

quake mission pack — Kiadja: Activision

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BONA

P75, 16MB RAM, 2xCD, SB

✓ Egy rakás új ellenféllel és tárggyal gyarapodott a program
✗ Kicsit túl kemény

92%

STAR WARS X-WING VS TIE FIGHTER

Minden újságíró életében eljő az örömteli pillanat, mikor rádöbben: bizonyos cikkek elé teljesen fölösleges hosszú és mesterkélt bevezetőket összeizzadni. A műértő olvasó csak egy pillantást



vet a játék nevére (vagy épp kiadójára), s máris tudja, hogy miről van szó. Példának okáért itt van ugye az X-Wing vs. Tie Fighter. Pont a legnagyobb Star Wars- mizéria közepén robbant be, mikoron a reklámokban szenilis jegyszedők vívnak bazi nagy Darth Vaderekkel, mert a Sith sötét lovagja összegyűrte egy kissrác poharát. Két nagyszerű játék utódja, melyek a maguk idejében hosszú hónapokig trónoltak az eladási listák felsőbb régióiban. Megjelenését olyan intenzív reklámkampány előzte meg, amit legfeljebb a Dungeon Keeper tudott felülmúlni a maga SAJÁTOS módján. Egy szó mint száz: a játék sikeréhez minden adott volt, a megszállott



Star Wars-rajongók már hónapok óta árgus szemekkel vizslatták a külhoni újságok játékelőzeteseit. Most végre-valahára megérkezett a nagy Ő.

Egy dologra mindenesetre fenemód kíváncsi voltam, mikor végre megkaparintottam a vágy eme titokzatos tárgyát: vajh' tudtak-e a Lucasartsos fiúk valami lényegeset újítani a Tie Fighterhez képest.



Hát erre a kérdésre igen hamar választ kaptam: tudtak. Az első, s egyértelműen pozitív változás az elképesztően szép grafika. Hát ilyen engine-hez PC-n még nem volt szerencsém. Ezen a témán kár is lenne hosszasan rágódni, hisz elég mindenkinek egy pillantást vetnie a mellékelt képekre, amelyek magukért beszélnek: az X-Wing vs. Tie Fighter ünnep a szemnek.

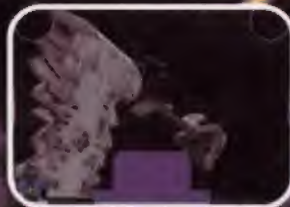
A második, a maga módján szintén korszakalkotó újítást illetően már kevesebb okom van tömjénfelhőket eregetni. A program szinte teljes egészében a több játékos vívta, monumentális csatákra épül. Ez annyit tesz, hogy a játék IGAZI erényei csak akkor villanak fel, ha egyszerre öten-hatan nyomulnak – méghozzá az Interneten keresztül. Ez persze nem baj, sőt... A Lucasarts a Diablo sikeréből okulva alighanem jól látta meg, hogy merre halad a világ. Az viszont már nem egy szerencsés húzás, hogy a programban egy fia új küldetés vagy hadjárat sem vár a magányos farkasokra. Engem például kissé zavar, hogy a lépten nyomon a Tie Fighterből és X-Wingből már jól ismert küldetések köszönnek vissza. Fiúk, ez azért övön aluli ütés volt! Szerintem még Nagy Testvéréknél sincs mindenkinek profi modemje és Internet hozzáférése. A hazai helyzetet meg ne is firtassuk...

A SARKALATOS PONT: HARDWARE IGÉNYEK

Meg kell monadanom, hogy e ponton igen kellemesen csalódtam az X-Wing vs. Tie Fighterben. Mondjuk a dobozon szereplő minimális konfiguráció kissé jóindulatúan lett megbecsülve, de egy P133-as mellett már egész fantasztikus dolgokat produkál a program. Mondjuk ha minden grafikai paramétert maximumra állítunk, a P200-as már erősen ajánlott, de ennek ellenére egy rossz szavunk se lehet a szükséges konfigurációra. Illetve van egy igen komoly igény: teljes installálás mellett a játék 180 Megát foglal le a winchesterről. Részleges installálás sajna csak P133 környékén ajánlott. Ez van... Amúgy a játék igazából leginkább joyjal hajlandó üzemelni, ami engem speciel ugyancsak meglepett. Elvégre a Tie Fightert annak idején egérrel játszottam végig.

HOGY MI VÁLTOZOTT A TIE FIGHTER ÓTA?

Ami az irányítást és magát a játékmenetet illeti: szinte semmi. Illetve egész pontosan semmi. A Tie Fighter jól bevált kezelési rendszerét Istennek hála nem macerálták a programozók, így az megmaradt olyannak, amilyen mindig is volt – tökéletesnek. Magára az irányításra nem is térek ki túl részletesen, erről az 1994/9-es számban már olvashattatok egy ugyancsak részletes ismertetőt. A játék hangulata az, ami alaposan megváltozott, hiszen az elődökben egy többé-kevésbé lineáris történet dominált, fix hadjáratokkal és küldetésekkel. Az X-Wing vs. Tie Fighter esetében viszont a nagy betűs lé..., akarom mondani űrbéli harc dominál. Fő célunk a játék során az lesz, hogy újabb és újabb ellenfelek legyőzésével növeljük rangunkat és presztízsünket, amit egy bizonyos szinten túl már csak emberi ellenfelek legyőzésével tudunk gyarapítani. A szóló küldetéseket, melyeket a gép ellenében játszhatunk le, érzésem szerint csak gyakorlásnak szánták a játék készítői. Ez így első pillantásra roppant primitív és unalmas dolognak tűnhet, de bizton állíthatom: ha megvan az a nyavalyás modem és internet-hozzáférés, még a legkritikusabb játékos is el fog olvadni a gyönyörtől. Amikor nyolc rutinos Tie-veterán gyepálja egymást egy hatalmas űrcsata közepén csípős üzeneteket küldözgetve egymásnak, hát az maga a gyönyör!



Azt viszont nem árt figyelembe venni, hogy a több játékos üzemmód ugyancsak lestrapálja a rendszert, tehát a tökéletes élvezethez már igen combos konfiguráció szükségeltetik (ebbe beleértendő egy 33.600-as modem is).

BILLENTYŰZET

+ gyorsítás, azaz a hajtómű teljesítményének növelése
- lassítás
\ hajtómű leállítása
[a hajtómű teljesítményét 33%-ra növeli/csökkenti
] a hajtómű teljesítményét 66%-ra növeli/csökkenti
backspace a hajtómű teljesítményét a maximumra növeli
enter a hajó felveszi a célpont sebességét, főleg a lassab gépek belogásánál jön jól (hello, te kis Y-szárnyú...)
h belépés a hiperűrbe, rugalmas elszakadáshoz ideális
| "átugorhatunk" egy másik, a mi oldalunkon harcoló gépbe
alt-e katapultálás
F9 a lézerágyúk energiaszintjét módosítja
F10 a pajzsok energiaszintjét módosítja
Shift+F9 a pajzsok energiájának egy részét átirányítja a lézerágyúkhoz
Shift+F10 a lézerágyúk energiájának egy részét átirányítja a pajzsokba
Shift+" a lézerfegyverek MINDEN energiáját átirányítja a pajzsokba (az utolsó szalmaszál)

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER



F8 a vonósugár energiaszintjét módosítja
Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét
9 váltás a Shift+9 billentyűkkel elmentett beállításokra
Shift+0 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét
0 váltás a Shift+0 billentyűkkel elmentett beállításokra
s a pajzs elosztását módosítja
w váltás egy másik fegyverre
x váltás az épp aktuális fegyver tüzelési módjai között (például itt határozhatjuk meg , hogy egyszerre egy vagy két rakétát lőjünk ki)
k a vonósugár ki/be kapcsolása



c a hajónkra kilőtt rakétákat próbálhatjuk meg ezzel a kishatósugarú védelmi fegyverrel megsemmisíteni
e a legközelebbi célpont kijelölése (a célpont jelen esetben olyan gépet jelöl, mely elpusztítása szükséges a küldetés sikeres végrehajtásához)
t célpont: a következő ellenséges gép
y célpont: az előző ellenséges gép
u célpont: a "friss hús" (tehát a legutoljára érkezett ellenséges gép)
r célpont: a legközelebbi ellenséges gép vagy akna
e célpont: a pilótánkat támadó ellenséges gép
a célpont: az eddigi célpontot támadó gép
p célpont: a legközelebbi, játékos irányította ellenséges gép (NAGYON hasznos parancs)
Shift+p célpont: a következő játékos irányította gép
i célpont: a legközelebbi felénk tartó rakéta
F1 és F2 a szövetséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot
F3 és F4 az ellenséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot
, az épp aktuális célpont különféle részeit vehetjük célba (értelemszerűen nagyobb cirkálók illetve űrbázisok esetében érdemes használnunk)
Shift+F5(F6,F7) az épp aktuális célpont elraktározása a fedélzeti számítógép memóriájában
F5(F6,F7) célpont előhívása a már emlegetett fedélzeti számítógépből
z részletes információk lekérése az aktuális célpontról
Alt+c törli a célpontot
Space fontos döntések illetve utasítások tudomásul vétele
Tab (egyszer) üzenet a szövetséges játékosoknak
Tab (kétszer) üzenet az ellenséges játékosoknak
Tab (háromszor) üzenet minden játékosnak
Esc üzenet törlése
m taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt az űrhajó irányítás nélkül halad
Shift+m taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt a számítógép irányítja az űrhajót
h a taktikai térkép kezeléséhez szükséges billenyűk listáját kérhetjük itt le
g rövid lista a küldetés során teljesítendő feladatokról
k az eddig elért pontszámunk
l lista a legutóbbi üzenetekről illetve parancsokról
d a hajónkat ért károsodásokat kérhetjük le ezzel az opcióval
f rövid tájékoztató a szövetséges gépek állapotáról
Shift+f rövid tájékoztató az ellenséges gépek állapotáról
Shift+a utasítás a kísérőnknek, hogy támadja meg az épp aktuális célpontot
Shift+b üzenet az utánpótlást szállító hajóknak, hogy töltsék fel a hajót
Shift+c utasítás a kísérőnknek, hogy fedezze a hátunkat
Shift+e üzenet a célpontnak, hogy azonnal kezdjen kitérő manőverekbe (ha ezt külön üzenni kell, már rég rossz)
Shift+h üzenet a célpontnak, hogy ideje visszatérni a bázisra
Shift+i utasítás minden kísérőnknek, hogy hagyják békén az aktuális célpontot
Shift+w utasítás a célpontnak, hogy a következő parancsig maradjon a helyén és várjon
Shift+g utasítás egy várakozó célpontnak, hogy folytassa az útját
Shift+r helyzetjelentés lekérése
Shift+s erősítés kérése (sajna nem mindig jön össze)
numerikus nyilak forgás a pilótafülkében
numerikus 0 nézőpontváltás
/ külső nézet, harci helyzetben nem túl praktikus...
q+Space küldetés feladása
Alt+q+Space kilépés a megfigyelőszobából
Alt+p szünet
Alt+d grafika finomságán állíthatunk
Alt+b a képernyő világosságát állíthatjuk be
alt+i interlace ki/be

ÉRTÉKELŐ, VAGY AMIT AKARTOK

Egy szó mint száz, igen furcsa játék az X-Wing vs. Tie Fighter. Furcsa, mert a készítői kifejezetten hálózatra szánták – s ezt a legcsekélyebb mértékben sem próbálták álcázni. Azt mindenesetre fenntartom, hogy nagyon szerencsétlen húzás volt a gép elleni játékot teljesen leépíteni. Ennek ellenére a program egy gyűjteményből sem hiányozhat, főleg az egészen kivételes grafikai megoldások miatt. Ami viszont a megszállott Internet és modemnyúzókat illeti,



számukra az X-Wing vs. Tie Fighter egy igazi főnyeremény. Kár is lenne tovább ragozni a dolgot: ki kell próbálni és kész. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a második CD-lemez egy kizárólag multiplayer üzemmódban működő, "lebutított" változata a játéknak. Ez annyit tesz, hogy hálóban két ember is játszhat egyetlen kópiával, ami szerény véleményem szerint igen korrekt üzletpolitikára vall.

Végezetül még annyit, hogy az egyik Lucasartsos vezető már célozgatott arra egy riportban, hogy a későbbiekben talán kiadnak egy kifejezetten küldetéseket és hadjáratokat tartalmazó kiegészítő lemezt. Reméljük a legjobbakat.

T.J.

x-wing vs the fighter — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ A kitűnő engine nem változott, csak szebb látványt kapott
✗ Túlságosan is hálózat orientált

94%

„Őszintén szólva – mivel a legnagyobb hazugságok kivétel nélkül így kezdődnek, ez pont jó lesz nyitásnak – igencsak komálom a repülőgép szimulátorokat. Az emberiség talán legnagyobb csodája a repülés. Leszámítva persze azt, hogy akik először kutatták, azok rendszerint a gravitációt fedezték fel. A számítógépes szimulációk azonban egy kicsit a begyemben vannak: a játékok legtöbbje a modern, USA-orientált fegyverrendszereket favorizálja, ráadásul ugyanazzal a technika adta lehetőséggel – következésképp manapság kicsit egysíkúvá váltak a szimulátorok. Mindegyikben ugyanazokat a típusokat repülhetjük, ugyanolyan megvalósítással és jobbára ugyanazokon a helyszíneken. Ülök egy poligonbigyóban, aztán innen Pestről lelövök egy gépet, ami még csak most fordult be a sarkon valahol Nepálban. Ez egy kicsit túl techno nekem – hol van itt az ember? Jobb szeretem a légcsavaros gépek szimulátorait, még ha sajnálatos módon jóval kevesebb is akad utamba. A gonosz TJ a múltkor gaz módon elkunyerálta tőlem a Flying Corpsot, de az Air Warrior II-nél már úgy döntöttem, nem alkuszom – most én fogok szárnyalni! (Még akkor is, ha most már muszáj lesz felinstallálnom egy Win95-öt...)

AIR WARRIOR II

BÁDOGGALAMB



A reptér meglehetősen vegyes látványt nyújt



TESSÉK BEFÁRADNI....

A hangulatot már az intro-mozi megadja. Ezeket egyébként is szeretem: hátradőlök a kis fotelemben, lábam az ablakban, popcornt morzsolgatok, keresem az elgurult blázt – közben a monitoron meg zajlik a történet. Ez esetünkben nem túl hosszú, de valami rettenetesen jól meg van csinálva! Anyám azt hitte videózom, amikor bekóricált a szobámba (mindig benéz, amikor gépfegyverropogást hall), pedig az egész intro teljesen számítógépgenerált. A II. világháború talán három leghíresebb repülőgépét látjuk benne akcióban: két vadászgépet (Messerschmitt Bf-109 és P-51D Mustang), valamint a B-17 repülőerődöt. Halál reális az egész, leszámítva azt az apróságot, hogy egy '40-ben rendszerben álló Bf-109E (Adolf Galland repülőtábornok személyi jelzéseivel) támad egy '44-es festésű B-17-et.

Az Air Warrior elég tűrhető név a számítógépes szórakoztatás világában, már vagy idestova egy évtizede, egyik úttörője volt az online multiplayer légiharc szimulációknak. Rendesen feltupírozott második része is elsősorban több játékos kedvtelését favorizálja, de a magányosan unatkozó offline játékosok is elrepülhetnek benne a légiháborúk történetének legfontosabb helyszíneire: az I. világháború nyugati frontjára, a II. világháború európai- és csendes-óceáni hadszíntereire, valamint a koreai háborúba.


Ugyan nem így tanítják a vadásziskolában, de a B-17 repülőerődöket alulról is támadhatjuk

A nyitó képernyőn egy meglehetősen eklektikus repülőtéren találjuk magunkat, ahol a légtérben levő gépeket választva indíthatunk multiplayer játékot az adott gépet meglovagolva, az M2M irányítótoronyban pedig helyi modemen keresztül. Első utunk azonban mindenképpen a Setup hangárba vezessen, ahol a nehézségi fokozattal beállíthatjuk a játék realizmusát (veterán piloták már nem csak jelzett, hanem a magasságtól függő, érezhető sebességgel repülnek; Ászoknál pedig már működik az összes repülési nehézség, úgymint: nem megfelelő sebességgel végrehajtott manővernél bekövetkező átesés, dugóhúzó, pozitív illetve negatív G-túlterhelésnél jelentkező fekete illetve vöröslátás, a találatok csak közvetlen közelből fatálisak, stb.); grafikai paramétereket állítgathatunk (felbontás 1024*768-ig, real time renderelés, stb.); továbbá kalibrálhatjuk az irányító egységet. A játék ugyan elméletileg játszható egérrel is, de ha valakinek nem feltétlenül a vérnyomásszintje emelése a cél, ez nem kimondottan ajánlott. Lehetőség szerint egy kemény, direkt szimulátorhoz készült többfunkciós joystick javasolt (pl. egy Thrustmaster), amit játék elején mindenképpen kalibrálni kell.

NYE[illegible]

Az előtérben álló Focke Wulf 190-est választva (Instant Action) rögtön ízelítőt is kaphatunk róla, hogy milyen érzés lehet online-ban játszani a hálón. Egy véletlenszerűen kiválasztott gép kabinjában találjuk magunkat, a légtér tele van ellenséges gépekkel, nekünk pedig semmi más dolgunk, minthogy rendet vágjunk közéjük. A küldetésnek itt nincs különösebben meghatározott célja, mindössze annyi, hogy minél több ellenséges gépet ledurrantsunk, amíg az üzemanyag – vagy az ellenséges vadászok – engedik. Színtiszta akció az egész.

Egy spéci küldetést vagy hadjáratot a Fly a Mission hangár választásával indíthatunk. A terepasztalra clickelve választhatjuk ki, hogy a fentebb említett történeti időszakok közül melyik hadszíntéren és melyik féllel akarunk játszani. Ezután a táblák alatt levő Manualben megnézhetjük, hogy mely típusok repülhetők a játékban. A haditechnika szerelmesei itt igen kellemesen érezhetik majd magukat, mert ha nem is az összes, de a leghíresebb, egykoron nagy számban rendszerben álló típusok mindenütt megtalálhatók, rövid történeti ismertetéssel, háromnézeti képpel, műszaki jellemzőkkel, összehasonlító táblázatokkal – és természetesen az AWII-ben a típusra vonatkozó megjegyzésekkel. A slusszkulccsal akár rögtön tehetünk is egy tesztutat bármelyikkel. Érdekesség, hogy az online játéknál nemcsak repülőgépeket, hanem földi járműveket (dzsip, légvédelmi páncélos, stb.) is választhatunk, amelyek leírása szintén megtalálható, és itt offline-ban ki is próbálhatjuk őket.

A falon függő táblákra clickelve indíthatunk egy sima küldetést (Mission) vagy egy na-


Hát akkor vágjunk a dolgok sűrűjébe!

gyobb légi hadjárat egymás után következő küldetéseit (Campaign), azaz karriert. Az egyedi küldetések nem feltétlenül egy adott hadművelet részei, néhány direkt azért lett generálva, hogy minél több célpontja legyen a tisztelt játékosnak. A repülőgép típusa a küldetések időpontjától függ, tehát nyilván nem választhatunk mondjuk egy Messerschmitt 262-est az angliai légi csata idején.

OR II



ÖVÉSZET!



Ha karriert játszunk, akkor természetesen a scenarioktól eltérő küldetések egymás után következnek, bár opcionálisan át is lehet ugrani őket. A légi győzelmek (az egyéni és a század) összeadódnak (ha sajnálatos véletlen folytán menet közben elhalálozánk, az sem baj, mert karakterünket "újjá lehet éleszteni").

Egy küldetés elindítása után megkapjuk a taktikai eligazítást: repült típus, taktikai feladat, résztvevő gépek száma a mi oldalunkon, ki vezeti az egységet (ha ez csekélységünk lenne, akkor kiadhatunk parancsokat a kötelék többi tagjának is), milyen ellenséges gépekre kell számítani, stb. Ha a küldetést elfogadjuk, akkor a térképen tanulmányozhatjuk az autopilóta által használható waypointokat, majd a Fly gombra kattintva már indulhatunk is.

Mivel a játék alapvetően akcióorientált, rendszerint nem kell olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznunk, mint mondjuk a felszállás, kötelékbe fejlődés és navigálás: általában azonnal a dolgok sűrűjébe csöppenünk. A legfontosabb alapelv minden vadászpilóta számára természetesen az, hogy ő vegye észre először az ellenfelet – így tehát nem árt buzgón forgatni a fejünket. A pilótafülke nézeti képeit a numerikus billentyűzettel, részletességét pedig az F5-F7 billentyűkkel váltogathatjuk. Az utóbbi ugyan a leglátványosabb, de egyben a leghaszontalanabb is, mert nem látunk rajta olyan szimpla információkat, mint mondjuk a magasság, a sebesség, a társak rádióüzenetei és hasonlók. Különösebb taktikai tanács sem a küldetésekhez, sem a hadjáratokhoz nem szükséges: ki kell pucolni az ellenfeleket a légtérből és kakukk. A küldetés addig tart, amíg sikeresen le nem lövetjük magunkat vagy lezuhanunk – esetleg mi magunk vetünk véget neki. Az első két verziót valószínűleg mindenki önállóan is meg tudja oldani, az utóbbi parancs üzemmódban, exittel vagy a kabinból történő kiugrással lehetséges. A parancs módot az Esc lenyomásával érhetjük el, a parancsokat lásd részletesen lásd az F1 billentyűvel lehívható táblázatban.) A küldetés után a ténykedésünk eredményének megfelelő képeslapok tájékoztatnak a parancsnokság véleményét illetően.



A másodpilóta gondterhelt arca talán egyéni vezetési stílusomnak köszönhető

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Helyszűke okából nem merültünk különösebben bele a játék kezelésébe (arra ott van a kis 150 oldalas kézikönyv), de első pozitívumként rögtön meg is említeném, hogy a szimulátorokhoz képest abszolút nem bonyolult. Szintén kellemesnek ítélem, hogy a kivitelezésnél gondoltak azokra a játékosokra is, akik nem hivatásos pilótának óhajtják a játékkal kiképezni magukat: Novice fokozaton elsősorban az akció dominál – a teljesen elborult fanatikusok pedig nyugodtan játszhatnak ászként, ha reális szimulátorra vágynak. Jó poén, hogy a bombázóknál lehet váltogatni a személyzet tagjai között, továbbá az, hogy katapultálás után tovább folyik a játék: nagy ordibálással ki lehet nyitni az ejtőernyőt és lehet tovább bámészkodni (meg le is lehet lövöldözni az ejtőernyősöket, ami egyébként úriemberhez meglehetősen méltatlan eljárás).



Nyugaton a helyzet változatlan. Ez különösen igaz a Fokkerem nyomába szegődő rajongók népes táborára

Már találkozhattunk más szimulátorokban is olyan lehetőséggel, hogy a küldetés egyes részeit, vagy akár teljes egészét filmre rögzíthetjük, amit a későbbiekben – akár a látószög váltogatásával – visszajátszhatunk. Olyanra azonban nem nagyon emlékszem eddigi gyakorlatomból, hogy a visszajátszott filmnél hirtelen újra magunkhoz lehetett volna ragadni az irányítást, márpedig itt ilyen lehetőség is van.

Ha kritikusok óhajtunk lenni, akkor úgy is fogalmazhatnánk, hogy sem küldetés, sem hadjárat nincs valami sok, de figyelembe véve azt az apróságot, hogy azért elég változatosak a hadszínterek, ez nem is igen lehet gond. Különösen igaz ez azért, mert a játékhoz kapunk egy mission editort is, amivel tetszés szerinti hadszíntéren, feladattal, létszámmal és géptípusokkal egyéni küldetéseket tervezhetünk, online/offline egyaránt. (Aki ilyenhez lusta, a játékot fejlesztő Kesmai site-járól letöltheti magának.) Az AWII fő erőssége mindenképpen a pergő multi-player játék, akár helyben párosban, akár egy Kesmai hoston keresztül a Hálón: egész egyedi szórakozás ugyanis, amikor egy nagyobb társaság verődik össze egy kötelékbe, és mondjuk egy szabad vadászat keretében küzd egy másik társasággal. A lehetőségek itt tulajdonképpen kimeríthetetlenek, hiszen az editorral pár perc alatt olyan küldetéseket tervezhetünk, amilyenre csak kedvünk szottyan. (Szerintem ha a játékot kibővítenék némi stratégiai részekkel, akkor egyetlen játékos vagy csoport, aki csak bekukkantott Air Warriorozni egy kicsit, többet elő nem keveredne belőle, mert egyszerűen lehetetlenség lenne abbahagyni).

Ami nem igazán tetszett, az a kezelés és a grafika. Az odáig még rendben van, hogy csak elég profi joystickkal lehet rendesen játszani vele, de az már nem, hogy szinte minden típushoz újra kell kalibrálni. A Messerschmitt 262-höz beállított joystickkal mertem beülni egy 109-esbe – hát mondjuk az ezután következő mutatványaimból kifolyólag Werner Mölders úgy foroghatott a sírjában, mint holmi légcsavar. Ugyan logikus, hogy egy B-17 másképpen repül, mint egy MIG-15, és ez el is fogadható, ha mindig ugyanazt a típust repülöm online-ban – na de könyörgöm, ha offline-ban játszom, és minden gépet ki akarok próbálni, akkor legalább hadd mentsem el a beállításokat!

A grafikával a legfőbb gondom az volt, hogy a felbontás növelése maximum a kabin részletességén volt érzékelhető – "odakünn" nem igazán. Mivel a játékot egy elég méretes erőművön teszteltem, mindent teljesen csutkára állítottam. Hááááát... Egy Jetfighter III után azért igen szánalmas látványt nyújt a terep – a robbanásokról meg jobb nem is beszélni.

CoVboy



air warrior II — Kiadja: Int. Magic

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	SSÁG
J	Á	T	S	Z	H	A	T	ÓSÁG
S	Z	A	V	A	T	O	S	SÁG
Z	E	N	E	B	O	N	A	

486/100, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Akció és szimuláció egyszerre ● leghíresebb gépek bemutatása

✗ A mai grafikai elvárásokhoz képest kicsit puritán

74%

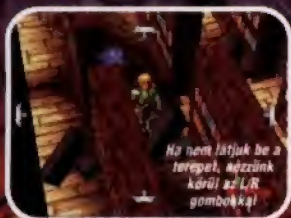
DARK SAVIOR

FEJVADÁSZAT A BÖRTÖNSZIGETEN

A 16 bites konzolok az RPG-játékok egyik legkedveltebb platformjainak számítottak. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy még manapság is jelennek meg rájuk ilyen stílusú anyagok. A következő generációs gépeket ezzel szemben mintha eddig hanyagolták volna a szerepjátékok terén. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy Japánban egy csomó Saturnos RPG jelent már meg, de ezeket sajnos legtöbbször nem fordítják át angolra. Az utóbbi programínséges időben tehát duplán jól jött a Dark Savior: végre egy remek kalandjáték, ami ráadásul kihasználja a Saturn 3D-s grafikáját.


A ládákat pakolgatva "lépcsőt" építhetünk

A teljes mértékben japán stílusban rajzolt játékban Garian, egy fejvadász szerepét kapjuk. A történet úgy kezdődik, hogy egy híres fejvadász-csapatnak sikerül foglyul ejtenie a félelmetes szörnyet, Bilant, aki képes mások testébe beleköltözni. A sors úgy dönt, hogy a vadászok közül hősünk lesz az egyik, aki elkíséri Bilant utolsó hajóútjára a Börtönszigetre. A csapat azonban lebecsülte Bilan erejét, mert alighogy kifut a hajó, a szörny megszökik, és szinte a hajó teljes legénységét lemészárolja. Gariant az álmából riasztják fel a vészjelzők. Az első feladatunk az lesz, hogy eljussunk a kapitány kabinjába. Itt, a hajón nyomban ki is tapasztalhatjuk az irányítást, s néhány egyszerűbb, ládapakolgatós feladattal is megbarátkozhatunk. Rögtön megfigyelhetjük az idő kitüntetett szerepét is, ugyanis attól függően, hogy milyen gyorsak vagyunk (vagyis hogy a feladat teljesítésekor mennyit mutat a sarokban megjelenő kis számláló), merőben eltérő lesz a folytatás. Szinte hihetetlen, de ezeknél a helyeknél (vagyis ahol megjelenik a számláló) három síkon folytatódhat a történet, vagyis a játékot háromszor játszhatjuk végig úgy, hogy teljesen eltérő kalandokban lesz részünk, s tulajdonképpen csak a legvégső cél lesz azonos.


Ha nem látjuk be a terepet, nézzünk körül az L/R gombokkal

Mivel sajnos csak egy oldalt tudtunk a játéknak szentelni, térjünk rá máris az irányításra. Az A gomb jelenti a cselekvést, vagyis ezzel tudunk kardozni, az emberekkel beszélni, a kapcsolókat működtetni, és a ládákat pakolni. A B-vel ugrani tudunk, a C-vel pedig futni. Az X-szel a kézikönyvünket tudjuk kinyitni a főbb opciókkal, az Y-nak és a Z-nek pedig a kameranézetek zoomolgatásánál van jelentőségük. Ez utóbbiakat egyébként az L és az R gombokkal tudjuk aktivizálni.

De térjünk vissza a kézikönyvhöz, amiben a következőket találjuk:

A Jack címszónál a minket kísérő madártól, az az Jacktől kérhetünk különböző segítségeket, amelyeket persze nem ad ingyen. A HP-val gyógyíthatjuk magunkat, a HINT-tel tanácsokat kérhetünk, a LEVEL UP-pal magasabb szintre emelhetjük emberünk képességeit, végül az OPTIONS-szal pedig a feliratok gyorsaságát, az audio hangzást, és az ablakok színét állíthatjuk, ez utóbbiakat természetesen ingyen.

Az Itemet választva a tárgyainkhoz jutunk, itt kell használni például a kulcsokat is.

Aztán következik az Equip., ahol a fegyvereket és a páncélzatokat választhatjuk ki. Egy E betű fog azoknál megjelenni, amelyek épp használatban vannak.

A könyvből már csak a Status címszó maradt hátra, ennél Jack, és az általa elfogott kreatúrák tulajdonságait vizsgálhatjuk át.

A játékra jellemző, hogy egy-egy feladatnak többféle megoldása is van. Titkos átjárókat találhatunk, amikre csak egy-egy apróbb jel figyelmeztet. Ezeknek leginkább akkor van jelentősége, amikor fogy az idő, és ezzel lerövidíthetjük az utat. Ha egyébként elakadunk, ne essünk pánikba, hogy rossz irányba jöttünk, inkább keressünk valami kidönthető tárgyat, mint mondjuk egy rozoga, megrepedezett oszlopot, amire felkapaszkodva máris elérhetővé válik az azelőtt megközelíthetetlennek vélt hely.


Az ivóban rosszarcú börtöntöltelékekkel haverkodhatunk

Mint minden RPG-ben, természetesen a Dark Saviorben is lesznek küzdelmek. Azonban a gép ekkor sem veszi el tőlünk az irányítást, hanem meglepő módon a Street Fighterekhez hasonlóan játszódnak le a csaták. Megjelenik a küzdők arcképe, s utána indulhat a csihi-puhi. Az életerőnkön kívül láthatunk még egy másik csíkot is, ez a speciális támadásunk kijelzője. Ezt az A folyamatos nyomva tartásával tölthetjük, s ha már villog, akkor vehetjük igénybe.

Tapasztalt fejvadász lévén hősünk az ellenfeleit nem csak megölni, hanem elfogni is képes. Ennek módja a következő: amikor a döntő menetben az ellenfelünk energiája már kevés, egy "Capture Chance" felirat fogja jelezni, ha el lehet őt fogni. Ha ekkor időben tudjuk használni a speciális erőnket, az ellenfél a szolgánkká válik, és így a jövőben esedékes küzdelmeknél őt is kiválaszthatjuk harcosunknak. Érdemes tehát a csata vége felé úgy háromnegyedig már előre "feltankolni" a csíkot, ugyanis a felirat csak pár másodpercig marad kint!

A Dark Savior – elég csak ránézni – az utóbbi idők legkiemelkedőbb Saturn játéka, sőt, továbbmegyek: talán az eddigi legszebb grafikával megáldott RPG, amellyel valaha találkoztam. Még akkor is, ha ez a titulus valószínűleg csak nagyon ideiglenes, hiszen a közeljövőben megjelenő Final Fantasy VII egészen bizonyosan túl fogja szárnyalni.

V.Z.


A küzdelmek a verekedős játékok mintájára mennek végbe



dark savior — Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BONA

SEGA SATURN

✓ Szép 3D-s környezet + szerteágazó sztori
✗ Digitalizált beszéd nem ártott volna

86%

AZ ADRENALIN SZINT NÖVELÉSÉHEZ!

pod

Egy jövőben játszódó autóverseny a MegaRace mintájára, csak real time-ban. Egy mondatban így tudnám definiálni a Ubi Soft új játékát, a Podot. Futurisztikus pályák, elképesztő formájú autók – ilyet már máshol is láthattunk. A program látszólag csupán egy a sok közül, de mégis van benne valami különleges, hiszen nemrégiben feliratkozott a minden idők 10 legtöbbször lehívott Netes játékai közé. A program megjelenését követő öt nap alatt több mint 100.000-en tettek látogatást a Ubi Soft website-ján, vagyis volt forgalom bőven!


Ezen a képernyőn válogathatunk a járgányok közül


A színes alagutakból néha alig látni a kiutat


A tesztpályán nincsenek zavaró ellenfelek, az egész egy nagy aréna

A LEGÚJABB TECHNIKA LEGÚJABB CSODÁJA

Az őrületre a magyarázat azonban meglehetősen egyszerű: a program bizonyos fokig egy űrt tölt be, mivel úttörőként használja a vadonatúj MMX-techológiát, és támogatja az egyre nagyobb körben elterjedő 3Dfx kártyákat is. Persze azt figyelembe véve, hogy manapság a PC-seknek mindössze alig 2-3%-a ha rendelkezik ezek közül valamelyikkel, természetesen a cég a sima Pentium gépekkel rendelkezőket sem hagyta cserben. Már ha a minimum követelmény P120-at "sima Pentium" kategóriába lehet sorolni. Az eredmény azonban kétégtelenül önmagáért beszél: a Ubi Softnak sikerült megalkotnia az eddigi talán leggyorsabban futó PC-s autóversenyt: Pentiumon a játék 30 képkocka/másodpercnyi sebességre képes, míg egy 3D-s kártyával rendelkező gépnél ez az érték felkúszhat egészen 80fps-ig. A grafika mindezeknek köszönhetően ráadásul szuper! A féknyomok mindenütt ottmaradnak, az autókon frankón látni, ahogy a különböző fények mellett elhaladnak, a megcsúszó gumi füstölög, stb. Ezernyi neonfénnyel megvilágított ipari gyárvárosok sztrádáin repeszthetünk, vagy épp idegen világok fura teremtményei közt tehetünk egy-egy kört. Nem véletlenül említettem egyébként a MegaRace-t, hiszen megközelítőleg itt is ugyanaz a látvány, azzal a szerény különbséggel, hogy itt nem előre letárolt animációról van szó, hanem a terepet valós időben generálja a gép. 16 gyönyörű pályán állhatunk rajthoz, és nyolc áramvonalas, 21. századi gépcsodát próbálhatunk ki testközelből. Ez a szám azonban még közel sem végleges, hiszen az Internetről újabb és újabb pályákat és kocsikat hívhatunk le. Ráadásul a kocsik tulajdonságait és kezelhetőségüket egyedileg, ízlésünk szerint állítgathatjuk, ennek kipróbálására pedig még külön van egy tesztpálya is. Ha egyedül fogunk neki a játéknak, természetesen kipróbálhatjuk mind a 16 pályát különálló futamokon, de persze benevezhetünk bajnokságokra is. Saját magunk is szervezhetünk bajnokságot a számunkra szimpatikus pályákkal. Nos, az eddig felsoroltak sem hangzottak rosszul, de természetesen legjobb a multiplayer mód. Az Interneten keresztül akár nyolcan, két gépet linkelve pedig az osztott képernyős kétjátékos módnak köszönhetően maximum négyen állhatunk neki Podozni.


A megcsúszó gumik csíkokat festenek az aszfaltra


Íme egy elágazás: ha gyorsak vagyunk, egyből átugrathatunk a túloldalra

TÚL SZÉP?

Ha a Podról valami summás véleményt akarunk alkotni, azt figyelembe kell venni, hogy ezt a játékot végül is az MMX-technológia bemutatkozásának szánták, így ami a program előnye, az egyben a hátránya is: maximális látványt nyújt, de azon kívül nem sok mást. Hatalmas pályákon száguldozhatunk az unalomig, de például nem lőhetünk ki senkit, nem babrálhatunk ki az ellenféllel. Persze ha nyolcan játszunk egymás ellen az más, de a computer irányította versenyzők ellen hamar ráunhatunk a játékra. Főként ha elárulom, hogy a bajnokság megnyeréséért mindössze egy tükör mód lesz a jutalmunk. Aztán a grafika színességét meg néhol már túlzásba vitték. Sok helyen belekáprázik a szemünk, hogy felfedezzük, melyik irányba kéne fordulni. Szép játék a Pod, de szerintem egy játék nem attól lesz jó, ha minél több szín van egyszerre a képernyőn.

V.Z.



pod	Kiadja: Ubi Soft
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	
P120, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95	

✓ Gyönyörű és gyors grafika
✗ Hosszú távon egyedül játszva egy kicsit unalmas

73%

TITAN

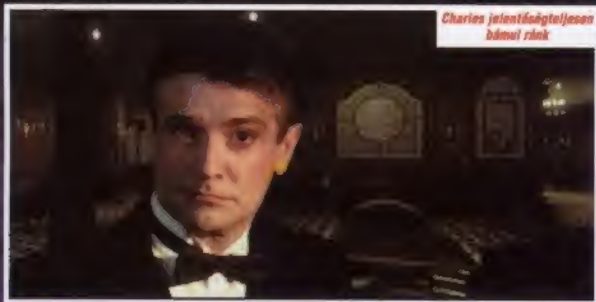
A történelem legendás, olykor titokzatos eseményeit előszeretettel dolgozzák fel újra és újra, legyen az regény, forgatókönyv vagy akár interaktív kalandjáték. Olvashattunk, illetve játszhattunk az elsüllyedt földrészről, Atlantiszról szóló történeteket, és most itt van az alig 85 éve történt, titkok és rejtélyek övezte tragédia, a Titanic pusztulása. Valahol, az agyam egyik rejtett tekervényében felderengett valami egy Titanicos játékról: még C-64-en találkoztam egy 3D-s programmal, melyben egy tengeralattjárót kellett irányítani a Titanic roncsai között, s közben összeszedegetni ezt-azt. Akkor egészen komoly játéknak számított, bár nem értettem mit keresett egy hatalmas fej káposzta az egyik szobában. Erre speciel a mostani feldolgozásból sem kaptam választ, de a GTE Inc. játékával végre bebarangolhatom az egész szellemhajót – még elsüllyedése előtti állapotában. A Titanic – Adventure out of time egy kis időutazásra invitálja az embert. Nem a történelem előtti időkbe, csupán 1912-be, amikor a az akkori technika csúcspontjának, az elsüllyeszthetetlennek és a leggyorsabbnak kikiáltott luxushajó, a Titanic katasztrófája bekövetkezett. Valószínűleg nem következett volna be a tragédia, ha nem hajszolták volna a rossz látási viszonyok ellenére is maximális sebességgel a leggyorsabb hajónak kijáró kék szalag elnyeréséért – bár ezt a mai napig tagadják.

A programban egy ügynököt alakítunk, aki a Titanicon utazó sznobok társaságában forog, és sikerül belekeverednie egy apróbb nyomozásba, ami maga után vonja a többit is. A történet eléggé sajátosan indul: a második világháború idején, 1942-ben egy robbanásnak köszönhetően visszapottyanunk az időben röpke 30 évet, s így adott a lehetőség, hogy megfelelő emberekkel, megfelelő időben találkozva, az intrikák és cselszövések sűrűjében ügyesen lavírozva, az apró "bűnügyeket" megoldva a jövő alakulásába is komolyan beleszólhatunk: (állítólag) elkerülhetjük az I. és a II. világháború kitörését is. A játék egy előre kiszámolt egészen tetszetős ray-trace környezetben játszódik. A termekben szabadon foroghatunk, mászkálhatunk. A programban bebarangolható Titanic egyébként pontos mása az eredetinek, így aki kíváncsi, hogy milyen is lehetett a pórul járt luxushajó, annak itt a soha vissza nem térő alkalom: felfedezheti annak minden zegét-zugát, megismerkedhet a hajón utazó társasággal, a felső tízezer krémjével. Erre a program készítői is gondoltak, ugyanis a játék indításakor választani lehet: Game, azaz éles játékba kezdünk vagy a Tour pontot választjuk, ahol kedvünkre bebarangolhatjuk a hajót, beszélgethetünk emberekkel.

Az irányítás nem különösebben bonyolult: a hajón a nyílgombokkal lehet mozogni, a kurzor mozgatása pedig az egérre hárul. A képernyő alsó részén helyezkedik el a kezelőpult, ahol a bal oldalon az éppen aktuális tárgy látható, középen pedig egy mentőöv (erre kattintva lehet belépni a szokásos save/load stb. pontokat tartalmazó menübe). Szintén középen helyezkedik el a hajó térképe, aminek segítségével gyorsabban navigálhatunk a fedélzeten, valamint egy óra és a táskánk, amibe a tárgyak kerülnek. Az időnek, bár nem döntő, de azért fontos szerepe van a játékban – olykor figyelni kell rá, esetleg versenyt kell futni vele.

A program felépítése némileg eltér a szokásos lineáris játékmenettől, a szereplők szabadabban mozoghatnak, mint egy átlagos kalandjátékban, így sokszor előfordul, hogy apró eltérésekkel találkozik a kalandor a következő nekifutásnál. Persze a fő események állandóak, csak a "mellékvágányok" térnek el olykor-olykor. Ez persze egyben azt is jelenti, hogy 100%-os leírást nem lehet készíteni róla, hisz előfordulhat, hogy valaki kicsit több időt tölt el ezzel-azzal, ide-oda bóklászással, s nem a leírásban szereplő eseményekkel találja szemben magát. Ilyenkor nem kell meglepődni és nem érdemes az okát keresni, egyszerűen tovább kell ugrani a következő cselekvéshez, de külön utakon is lehet járni.

A hajón uralkodó hangulat meglehetősen temetői, elvégre egy sötét vasárnap éjszakán lépünk a történtek színhelyére. Hatalmas, elegáns, minden szempontból luxus termekben, kabinokban játszódik a történet, s olykor feltűnik egy-egy ember vagy társaság, akikkel válthatunk néhány szót. Az utasok minden szavára jól figyeljünk oda – sokszor értékes információkkal szolgálnak. Ha esetleg nem hallottunk jól valakit, kattintsunk még egyszer a szereplő fejére. Mielőtt belevágnék a közepébe, felhívnám a figyelmet három szereplőre, akiktől fontos információkat lehet nyerni a hajóról és az utasokról. Tehát a kulcsfigurák: a liftkezelő, a poggyászmegőrző (purser) és az inas (stewart). Ajánlatos felkeresni őket!


Charles jelentőségteljesen bámul ránk


Mintha csak az otthoni lépcsőházunkat látnám...

Mint említettem, a történet Londonban kezdődik 1942-ben. Nézzünk körül a szobában, s ha minden személyes holminkat átböngésztük, jön a légiriadó, s egy robbanásnak köszönhetően az időutazás a közelmúltba.


Ki lehet az az elegáns gentleman?

Rövidke intro, s máris a Titanic egyik kabinjában találjuk magunkat, ahol az inas keres, s átad nekünk egy cetlit, melyből kiderül, hogy egy bizonyos P.P. szeretne találkozni velünk az elektromos tevénél. Ez utóbbi – mint megtudtatjuk – egy tornaszer, ami a gymnasiumban található. Faggassuk ki az inast, majd gyűjtsük be az órát a mosdó széléről és a táskát az ágyról. A táskában egy kulcs lapul, mellyel a nagy utazóládát nyithatjuk ki. Benne egy gramofon, melyet ha összeszereljük, meghallgathatjuk főnökünk utasítását, miszerint valakivel találkoznunk kell a hajón, aki majd eligazít bennünket. Akit érdekel a játék politikai háttere, az első világháború előtti helyzet, az olvasson bele a fiókban található dossziéba. Egyébként ebben a nagy utazóládában található egy dekódoló szerkezet is, amire még szükségünk lesz. Most már indulhatunk a találkára (ha nem találnánk a helyet, a liftes fiú és az inas segítségünkre lehet). A hölgy remek feladatokkal lát el a játék folyamán: először is meg kell találnunk egy kódolt üzenetet és dekódolnunk kell, természetesen sikerrel. Miután leléptünk, menjünk a fedélzetre, keressük meg Georgiát, akinek állítólag régi ismerősei vagyunk; a hölgy egy igen értékesnek látszó nyakláncot bíz ránk megőrzésre. (Ha a férje elvenné tőle, teljesen földönfutóvá válna.) Beszélgessünk el vele, majd irány "wireless room", azaz a távirda. A matróz nem enged be, de ha összehaverkodunk vele, belemegy a dologba. Ehhez a következőket kell felelni neki:

"The sea appears calm"
"It's a clear night, but dark"
"What uproar?"
"You don't care for burocrats"
"What war was that?"
"No wonder moonless nights make you jumpy"
"Now, may I visit the wireless room?"

Bent keressük meg a kódolt üzenetet, majd irány a kabinunk. A ládából húzzuk elő a dekódolót, kössük be a vezetékeket, kapcsoljuk be a gépet, majd adjuk be az üzenetet olvasható kódszámát és írjuk be a betűket. Ha minden rendben, megkapjuk a dekódolt üzenetet. Az eredményről informáljuk P.P.-t kabinjában. Nem kizáró fel-


Egy csésze kávé mellett sok érdekes dolog kiderülhet

ADVENTURE OUT OF TIME

EZ CSAK A JÉGHEGY CSÚCSA?

adatot kapunk tőle, mint egy eltulajdonított értékes könyvet visszaszerezni – amelyet állítólag a 4-es számú kokszledobónál rejtettek el. P.P. kabinjával szemben van egy lejárat a hajó gyomrában, ahol a kazánkezelővel találkozunk, akinek legyünk a segítségére – próbáljuk meg beállítani a turbinát úgy, hogy a mutató a zöld zónába álljon. Ha elsőre nem sikerül (nem fog), kérjük el a kézikönyvet tőle. Először a nyomást kell növelni a kerekek elforgatásával, majd a karokat kell 1/2-es, illetve 3/4-es állásba tolni, majd óvatosan visszavenni a nyomásból. Türelemjáték. Ha sikerül a művelet, a fickó továbbenged, és a 3-as kazánházban találkozunk Vladdal, akinek ígérjük meg, hogy tájékoztatjuk barátját ittlétéről. Mielőtt elmennénk, menjünk le a 4-es kokszledobóhoz, vegyük ki a panel mögül a könyvet és vigyük át az 5-ös ledobóhoz. Most keressük fel Barbicont, s a csomagot vigyük el Vladnak, majd vegyük magunkhoz a könyvet.

Számoljunk be P.P.-nek ténykedéseinkről, majd menjünk a poggyászmegőrzőhöz (purser), akinek fel kellene adnia egy táviratot, de nem hagyhatja el a posztját. Ajánljuk fel segítségünket, s ha már itt vagyunk megkérdezhetjük, ki melyik kabinban lakik. Útban a távírda felé P.P.-vel találkozunk, aki figyelmünkbe ajánlja két úr beszélgetését, amit az "A" fedélzet hátulján hallgathatunk ki. A távírdában először kapcsoljuk be a gépet, majd állítsuk a bal oldali kapcsolót Transmit állásba, majd a frekvenciaállítót tekerjük 200-ra. Most kapcsoljunk a távírára, vegyük elő a küldendő üzenetet és írjuk be. Értesítsük a poggyászmegőrzőt, aki elfut megmondani


A marcona tengeri medve féltékenyen őrködik a távírda felett

Thayernek, hogy sikerült elküldeni az üzenetet. Itt az alkalom, hogy bepillantsunk a raktárbérlők névsorába: a Lemke & Buechner név érdekes számunkra, akik állítólag műtárgyat szállítanak. Informáljuk erről P.P.-t.

Keressük fel a poggyászmegőrzőt ismét, aki arról panaszkodik, hogy Mr. Strauss elvesztette a mandzsettagombját. A "D" fedélzeten nézzünk körül és Siedelmannt kérdezzük ki, hogy hol ült Strauss, majd vizsgáljuk át a székét. A mandzsettagombot vigyük el a poggyászmegőrzőhöz. Amíg elviszi az ékszert a gazdájának, emeljük el a raktárkulcsot, majd a "D" fedélzetről menjünk le a raktárhoz. A raktárban háromszor előre, majd jobbra. Bent kapcsoljuk fel az autó pilácsát, majd a fényben nyissuk fel a szemben lévő ládát. Ha minden igaz, egy festmény lesz benne. Vegyük magunkhoz, majd keressük fel Charlest a dohányzóban, majd nézzünk be a feleségéhez, Georgiához, aki mindent összehord Sasharól, a szeretőjéről, Charlesról és másokról. A beszélgetést Charles szakítja meg, akivel a dohányzóban tovább folytathatjuk a csevegést, s megtudjuk: az igazi nyaklánc Sashanál van, aki el akarja adni. Irány Sasha szobája, amely előtt egy szerelő áll. A fickó épp elmegy a csavarhúzójáért, s mi ez idő alatt kapcsoljuk le az áramot az A-14-es szobában, mire Sasha kimegy. Miután elment, kapcsoljuk vissza, s menjünk be. Bent egy matrjoska babát kell kinyitni (15: 5-3-2-5), s kivenni belőle a nyakéket, amit legjobb, ha leadunk megőrzésre (poggyászmegőrző).


A dohányzó káros az egészségre, viszont hasznos a küldetés szempontjából

Informáljuk P.P-t a fejleményekről, akinek egy üzenete van számunkra: az inas keres bennünket. A "B" fedélzet lépcsőjénél botlunk bele, s egy német úr vár ránk a squash pályán. Keressük fel, s annyit vívjunk vele, amíg el nem nyerjük a gyűrűjét.

(Azt hiszem át kell térnem távirati stílusra helyhiány miatt, de sebaj, legalább többet töritek a fejeteket.)

A meccs után keressük fel P.P.-t, majd irány az "A" fedélzet lépcsője, s beszélgessünk el Gore-ral. Keressük fel Traskot, s mutassuk meg a gyűrűt, majd irány ismét P.P. Keressük fel Seidlemannt a "D" fedélzeten, s ne felejtsük el felkutatni a lányt, akit említ. Ugorjunk be előbb P.P.-hez, majd a törökfürdő elektromos részébe. Vegyük fel a cetlit, mutassuk meg Trasknak, majd keressük meg a Scotland folyosón a fejszét és a kötelet a falon. Itt Jack Haçkerrel találkozunk, aki átadja a cetli másik felét, amit mutassunk meg Trasknek. A párizsi kávézóban keressük meg a cigit, mutassuk meg Trasknek, majd a dohányzóban keressük fel Seidelmannt, s adjuk át neki a cigit. Irány a fedélzet, ott a mentőcsónakok melletti matrózzal beszélgessünk el. Keressük fel P.P-t, majd irány a kazánház, ahol Vladdal lesz egy kis összetűzésünk. A lényeg, hogy mindig felfelé! Legfelül egy napló vár, amire másnak is fáj a foga. A csetepaté vége az lesz, hogy kiütnek, s a kabinunkban ébredünk. Innen több úton is eljuthatunk a befejezésig – ezek kibogozását rátok hagyom. Már nincs sok hátra. És még valami: ha esetleg nem sikerült a könyvet vagy a festményt megszerezni, az tényleg komoly gondot jelent...

Koronczai Gáspár

titanic — Kiadja: GTE Int.

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

486/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igazán szépen rekonstruálták a Titanicot

✗ Kihalt, élettelen játék s nincs igazán jó, pergő sztori

71%

A Disney-féle mozidélután hozzám hasonlóan avatott szemlélői a benne hömpölygő reklámokból valószínűleg már ismerik a Hasbro nevét. Akik meg nem, azoknak javaslom a rajzfilmek gyakoribb fogyasztását, továbbá megsúgom, hogy ez a világ legnagyobb táblás társasjátékgyártó cége. Mostanában van interaktív részlegük (jövőre talán lesz már cyber is), amely százezres tételben eladott, szóval jól bevált receptjeik számítógépes adaptációit kínálja a nagyérdemű PC-s társadalomnak. No, természetesen nemcsak sima átiratokról van szó, mint mondjuk a boldogult 8 bites időkben: a konverziók a modern számítógépek és az Internet adta lehetőségeknek köszönhetően csillogó új köntöst kapnak, mindamellett hogy megmaradnak alapvetően TÁRSAS játéknak. Épp itt az ideje, hogy ezekről is ejtsünk néhány kusza sort, hiszen egyrészt kiváló JÁTÉKokról van szó, továbbá viszonylag normális áron lehet hozzáférni.

Kezdjük a Hasbroskodást a Riskkel (kis hazánkban Rizikó néven ismert), ami nemcsak a cég legsikeresebb társasjátéka, de nyugodtan nevezhetjük minden számítógépes stratégiai játék atyjának is. Aki esetleg nem ismerné, annak valami képet adhat a T.J.-féle meghatározás: *"Ahhh, a Risk! A játék, mellyel 10 másodperc alatt végleg magadra haragíthatod az összes barátodat..."*

A KLASSZIKUS MÓDSZER

A CD-n mindenekelőtt megtalálható a klasszikus táblás játék teljes konverziója, amelyet 2-7 játékos játszhat a választott térképen. A klasszikus térkép a 6 kontinens (Amerika két részre van osztva) 42 tartománnyal, de kérhetjük a napóleoni háborúk korát (7 ország, 70 tartomány), Ázsiát illetve Amerikát a 18-19. század fordulóján (16/144 illetve 14/159) is. A játék megnyeréséhez három út vezet:



Napóleon a lovassági támadást erőlteti mindkét szárnyon

Domination: Az utolsó talpon maradó játékos nyeri a partit, tehát ki kell pucolnunk az összes konkurrenciát a világból. Ha elvesztettük utolsó tartományunkat is, mi lettünk kipucolva.

Capital: Minden játékos – titokban – kijelöli egyik tartományát a fővárosának. Ha ezt valaki elfoglalja, akkor játékosunkat sajnálatos módon elsodorták a történelem viharai.

Mission: Minden játékos kap egy speciális küldetést (ki kell ejtenie egy meghatározott játékost, el kell foglalnia egy kontinenst, stb.)

A kezdő tartományok felosztása a játékosok között, valamint a kezdő csapatok elhelyezése történhet manuálisan vagy véletlenszerűen, de néhány további opció segítségével variációkat is vihetünk a játékba: állandóan változó lépési sorrend, nehézségi szint (az AI ereje), felderítés (csak akkor látjuk egy tartomány tulaját, ha van vele szomszédos tartományunk), időlimit. A Create Classic pontnál kreált különféle variációs lehetőségeket egyébként – az újbóli procedúrát elkerülendő – elmenthetjük, és a Quick Startban a későbbiekben visszahívhatjuk.

Egy játékos köre három nagyobb fázisra oszlik, amelyek sorban a következők:

Utánpótlás: Itt tölthetjük fel egyes tartományaink haderejét az utánpótlásként érkező csapatokkal. Az utánpótlás mennyisége három részből tevődik össze: birodalmunk mérete; az azonos színnel jelölt kontinensek/országok teljes birtoklásáért járó bonus; három azonos vagy három különböző figurát ábrázoló kártyakészlet becseréléséből szerzett bonus (a Wildcard dzsóker, bármilyen figurának felfogható).

Támadás: Ebben a fázisban támadhatunk meg egy saját tartományunkkal szomszédos ellenségest. Mivel győzelem esetén legalább egy csapatnak maradnia kell a kiinduló helyen is, támadni értelemszerűen csak onnan lehet, ahol legalább két csapatunk van. Aki nagyobb figurát dob, az nyerte az összecsapást, az ellenfél elveszített egy csapatot (ha csak egy volt, akkor egy füst alatt a tartományt is), egyenlő figuráknál a védekezőnél van a kedvezmény. Ha a támadó több csapattal is támad, akkor két vagy három kockával is dobhat egyszerre (tán valamivel nagyobb az esély, hogy dob egy hatost), a védekező mindig csak egy kockát használ. Az viszont elég ciki, ha három kockával is kisebb figurákat dobunk, mert akkor egyből három csapatot vesztünk. Ha a támadás sikeres, átmozgathatjuk csapatainkat új birtokunk és a kiinduló hely között (annyi mindenképpen megy, ahány kockát a győztes dobásnál használtunk). Egy körben természetesen többször, több tartományból is támadhatunk – a stratégia az a játékban, hogy eldöntjük, mennyit érdemes.

Ha egy körben legalább egy tartományt elfoglalunk, akkor a kör befejezése után egy új kártyával gazdagodunk, amely – mint az utánpótlásnál kiderült – a korszerű hadseregfejlesztés alapja. (Ezt a kifejezést most hallottam a TV Híradóban. A képen egy MIG-21 volt látható.) Még kellemesebb, ha valamelyik játékost kiejtjük a játékból (elfoglaljuk az utolsó tartományát/fővárosát), mert a nála levő kártyák hadizsákmánynak minősülnek.

Mozgatás: Ebben a fázisban szomszédos tartományaink között átmozgathatjuk csapatainkat, körönként egy csapatot egyszer. Értelemszerű, hogy az ellenséggel nem érintkező tartományainkból célszerű ezzel a módszerrel átirányítani marcona hadfiainkat a zűrösebb helyekre.

Na, ennyi volna a hagyományos Risk. Gondolom nem voltam túl épületes, de szabályismertetőt írni róla legalább olyan hálás feladat, mint mondjuk a sakkról, vagy neadjisten a "Ki nevet a végén?"-ről – ezt a játékot is játszani kell, nem pedig megmagyarázni!

RIS

RI

SK

ZIKÓS!

ULTIMATE RISK

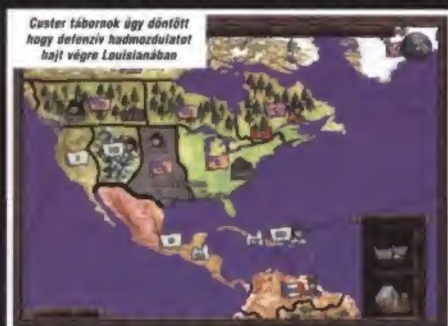
A név zavaró, hiszen ez nem az a tehé, ami egy ulti bemondására mattot kap – ez a számítógép adta lehetőségekkel bővített Risk. A klasszikushoz képest eggyel növekedett a küldetések típusának száma: a territoriális játékban elég a tartományoknak egy adott százalékát elfoglalni a végső győzelemhez. Opcionális plusz variáció a szövetségek alakítása (ld. később), szükséges rossz pedig a lázadók és a szerencsétlen véletlenek.



Az előbbiek független játékosként tény-kednek, az utóbbiak pedig a terület típusától függő természeti csapások (sárgaláz, pestis, stb.) és a viharok blokkolta tengeri átkelők. Ha már a terület típusát említettem, akkor itt meg is állhatunk egy szóra: a problémás terep (mindegyik az, amelyik nem tök sík) befolyásolja a csapatok maximális számát, valamint ilyenről nem lehet újabb támadást indítani az adott körben.

A fázisok is bővültek. Ha a variációknál engedélyeztük, az első kör a **Szövetségek létesítése**, amikor két játékos megegyezik, hogy a következő 1-3 körben nem támadja meg egymást (ezt a táblás játékosok eddig kénytelenek voltak kacsintgatással egymás tudomására hozni, taktikusabbak a mellékhelyiségben megtárgyalni). A haszna tökéletesen egyértelmű, ha 2-3 konkurenssel kell egyszerre huzakodnunk – az meg egy más kérdés, hogy a piranha-komplexus ("Tépjük szét, többen vagyunk!") alapján ilyenkor rendszerint nem nagyon szokták elfogadni az ajánlatot.

Utánpótlás: A birodalom méretén és a kontinens/országbonuson kívül még van egy pár jutalomember a szu-



Custer tábornok úgy döntött hogy defenzív hadmozdulatot hajt végre Louisianában



Egyszerre hatan ölik egymást Európáért. Nem baj, én addig bekebelezem Amerikát

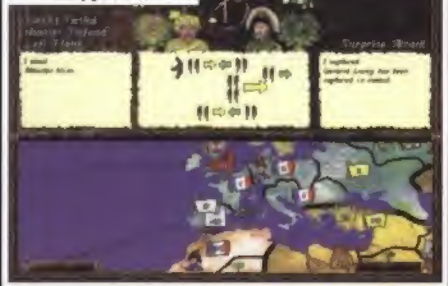
perállamért (több kontinens/ország teljes uralma), egységes birodalomért (az összes tartományunk szomszédos egymással – az a kettő...), elfogott lázadókért, hadifoglyok cseréjéért. Ezek a bonusok a körben elsőnek lépő első fázisa előtt kerülnek kiosztásra, a kártyakészletért cserélhető csapatokat viszont csak a saját körben lehet letenni. Korlátozott a csapatok száma is, problémás terepen tábornok nélkül csak max. 10, simán csak max. 20 csapat lehet. Mivel ebben a játékban nagyobb létszámú utánpótlás is állhat a házhoz, a katona-lovas-ágyú figura választásával lehet szabályozni, hogy egy clickre 1-5-10 csapatot akarunk letenni.

Új "csapat" a tábornokok ligája, akit három csapat "áráért" lehet vásárolni a birodalom méretétől függő számban. Első haszna, hogy végtelen számú csapatot képes kommandírozni. Kellemetlen, hogy csatákban hajlamosak meghalni vagy fogságba esni, aminél még nagyobb baj, hogy a tábornok elhulltával annyi csapat megy is a levesbe, amennyivel többet vezetett a terep által engedélyezettnél. (Ez tök jó mondjuk egy 400 fős brigádnál...). A tábornok egy karakter, akinek ügyessége növekszik a győzelmeknél, csökken a vereségeknél. Az ügyessége határozza meg, hogy hányféle harci taktikát tud alkalmazni egy összecsapásban.

Másik új "csapat" az erőd, ami négy utánpótlási egységért vásárolható, és – elméletileg – 20 csapatnyi erősségű védelmet jelent egy támadás ellen, tehát elrettentésül szolgál. Gyakorlatilag csak akkor ér valamit, ha megfelelő létszámú csapat is védelmezi. Támadásnál az erőd ereje csökken, az utánpótlási fázisban egy csapat értékéért lehet renoválni rajta egyet.

Támadás: Támadáskor a védő választhat: megadja magát (nahát, azt soha!), csekélyebb veszteséget vállalva visszavonul egy szomszédos tartományába (az néha taktikus lehet), vagy vállalja a csatát. A csata eredményét nem holmi kockadobálás, hanem a bevetett erők száma és a harci taktika határozza meg. Egy sima csapat 7, egy ügyesebb tábornok már 17 védekező és támadó taktika között választhat (alul a csillagok mutatják, hogy a taktikát milyen szintű tábornok használhatja), amelyeket a kártyákhoz hasonlóan a tekercs szélére kattintva lapozhatunk. A védekező fél taktikája akkor lehet sikeres, ha pont azt választja, ami a támadóénak az ellenszere (például jobb szárnyon védekezik egy bal szárnyon jövő támadással szemben) – ezt majd mindenki szépen kisilabizálja magának. Egyenlő erők esetén a tábornok személye dönt, hiszen ő használhat olyan taktikát, ami ellen a másik nem képes védekezni. Kiegyenlített erők/taktika esetén a csata eldöntetlenül is végződhet, ilyenkor a támadó még kétszer újra támadhat. Eldőlt csatánál a halottak a levesbe, a foglyok pedig a két fél gulágjaiba kerülnek, amelyeket az utolsó fázisukban 1-1 arányban kicserélhetnek egymással. Ha a vereség nem volt megsemmisítő, a megvert fél maradványai még mindig visszavonulhatnak.

Mozgatás: A normál mozgatásnál még van két plusz opció (terület feladása és a visszavonulás), amelyekről el nem tudom képzelni, hogy épeszű ember használná őket...



A törökök elkapták a vitéz orosz Lacey generálist

SZERÉNY MEGJEGYZÉSEK

Még nem említettem, hogy a játékot a szinte már elmaradhatatlannak számító renderelt mozik tarkítják mindenütt, bár a színvonaluktól azért nem álltam neki sikongatni. A hangokról nem is szólva.

Akad pár baklövés is: a gép néha eljátszogatja azt a tréfát, hogy az egyik 26-os egységéhez hozzáad hatot és így máris 266-an vannak (a nénikédet!), továbbá csata után akkor is felkínálja a visszavonulás lehetőségét, amikor nem igazán van hova. Ilyenkor sokat segít a PC-hívők Szentháromsága. Mármint a Ctrl+Alt+Del.

Az újításoktól függően a Risk a multiplayer opció miatt csak megmarad társasjátéknak. Mondjuk elég nagy állatságnak tartom, hogy több ember csak hálózatban játszhat egymás ellen, mert egy gépen csak egy human player választható. Azt azért nem tudom, hogy gondolta a Hasbro, hogy ha kedvem támad Riskezni mondjuk a T.J.-vel (kedvem volna magamra haragítani), akkor majd mindig a hátamra kapom a gépet meg a monitort, és átcuccolok a világ másik végébe?! Csupa számítógépes ellenfél ellen Easyben még elég jól el lehet szórakozni, de Hardban és Expertben már kicsit idegesítő az állandóan hatosokat dobáló/tökéletes taktikát választó ellenfél, aki ellen kábé annyi az esélyed, mint mondjuk egy többfordulós "itt a piros-hol a piros"-partiban... Persze ha a játékot direkt munkahelyi/iskolai alkalmazásra szánták, akkor úgy rendben van a dolog.

CoVboy

risk — Kiadja: Hasbro Int.

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

486DX2/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az alapjáték kiváló és a pluszok is jobbára azok

✗ Nem lehet egy gépen ketten játszani + programhibák

72%

Amióta a nagyobb teljesítményű Pentium processzorok teljesen mindennapivá váltak, szemmláthatóan PC-re is egyre több, és egyre magasabb színvonalú autós szimuláció jelenik meg. Ennek kapcsán a Rally Challenge-et tesztelve eszembe jutott egy – a magyar nyelvben állítólag hibásan elterjedt – közmondás, ami pont idevág: "A kivétel erősíti a szabályt." Nos, a Rally Challenge az a bizonyos kivétel.

RALLY CHALLENGE

FERJÁNCZÉKNAK NEM KIHÍVÁS!

JOBB MINT A RALLY CHAMPIONSHIP?

A programot a rally szimulációk új mérföldkövének szánták – legalábbis ez derül ki abból, hogy a dobozra nem szégyellitek egy olyan – állítólag független – sajtó véleményt ráírni, miszerint a termékük jobb, mint a Rally Championship. Nem tudom, talán az illető lap tesztelője lehet, hogy rossz programot kapott kézhez, vagy az is lehet, hogy egy vaskos borítékot kapott mellé – másként nem tudom elképzelni, hogyan lehet ilyen badarságot állítani. Az egyetlen hasonlóság a két program között, hogy itt is hasonló autótípusok szerepelnek, és külsőre a kocsik itt is hasonló részletességgel vannak kidolgozva. Amíg el nem kezdődik a játék, még el is hihetnénk a szlogent, ám amint betöltődik az első pálya, valami szörnyen lehangoló látvány fogad minket. A pályák tervezésével az alkotók nem strapálták agyon magukat: az út mentén két oldalt felhúztak egy-egy poligon falat, ezekre "ráfestették" a fákat, és akkor most képzeljük azt, hogy erdőben vagyunk. Jó, hogy a Rally Championshipben is alkalmaztak hasonló megoldásokat, de ott legalább kerítésekkel, dombokkal tarkították a tájat, itt viszont megesik, hogy percekig csak ilyen egyhangú útakon haladunk. Az pedig már tényleg abszolút amatőr munkára vall, hogy az említett poligonfalak sehol sem átlátszóak, magyarul a háttérben látható felhők – akár van ott fa, akár nincs – elnyíródnak ott, ahol a poligon széle végződik.


Még szerencse, hogy be voltam kötve...


Egy impresszív ugratás egy látványos szemszögből


A szellemképtől nem kell megijedni, nem tudunk nekiütközni

Hát hol jön egy ilyen játék mondjuk a Screamer 2-höz?! Az egészben pedig a röhej, hogy ráadásul a program még lassú is. Persze levehetjük a felbontást, meg a tárgyak részletességét, de akkor már talán az is jobb, ha újra elővesszük a C64-est. (A felhők formája amúgy is a Pole Positiont juttatta az eszembe.)

De hogy ne csak a grafikát szapuljam, vegyük az irányítást. Borzalmas, egyszerűen nem lehet bevenni az élesebb kanyarokat. Aztán meg elengedem a gázt, mire éktelen durrogásokat hallok. Mi az? Kihagy a gyújtás? Hát miféle rally autók ezek? De felettébb "mulattató" az az esemény is, amikor néhány koccanás után a sebváltó felmondja a szolgálatot. Elhihetitek, nagyon izgalmas dolog egyesben végigmenni a pályán. Baklövés baklövés hátán: ezek az elromló autók úgy kellettek nekünk, mint púp a hátunkra. Elég lett volna, ha megmaradnak a horpadásoknál a kasztnin, meg a fényezés elkoszolódásnál. Igazság szerint én mondjuk ez utóbbit se hiányoltam volna, mert ez meg úgy néz ki, mintha a felvert porfelhő véletlenül kint maradt volna a képernyőn.

Na mindegy, azért hogy ne csak zsörtölődjek, ismertetem a főbb paramétereket. Három rally autó közül választhatunk, íme a választék: Subaru Impreza WRX, Toyota Celica GT4, és Proton Wira. Az összesen 9 pálya a világ legkülönbözőbb pontjain lett elhelyezve, így a normál bitumen utakon kívül száguldozhatunk például sivatagban, vagy jeges, csúszós terepen is. A tudásunkat hálózaton, vagy akár Interneten keresztül mások ellen is próbára tehetjük, egy játékos módnál pedig a következő opciók állnak a rendelkezésünkre: indíthatunk ún. gyors menetet (Qick Race), tetszőleges pályán; arcade versenybe kezdhetünk, ami szintén egy gyors futamot jelent, csak itt nem sérülnek a kocsik; fantom versenyen vehetünk részt, ahol korábban elmentett futamaink szellemképével mérhetjük össze tudásunkat; és végül természetesen bajnokságra nevezhetünk be, ahol a rallyversenyek szabályai szerint a legjobb időeredményt kell elérnünk maximum 10 másik versenyzővel szemben. Ez utóbbi alkotja tehát a program fő vázát: ennél a módnál, ügyelnünk kell arra is, hogy karbantartsuk az autónkat, hogy mindig, minden futam után tankoljunk, stb..


Ez a görög falu szintén az egyetlen valamire való háttérelem


A terep – mint látható – meglehetősen egyhangú

KONKLÚZIÓ

Több szót azt hiszem felesleges is erre a játékra vesztegetni. Elképedve a fentebb említett jellemzőkön, próbáltam minél objektívebb képet alkotni a játékról, de akárhogy is próbáltam pozitívan hozzáállni a feladathoz, nem sikerült semmilyen érvet felsorakoztatnom a játék megvásárlása mellett. A végén már-már arra a megállapításra jutottam, hogy valami rossz tréfának vagyunk a részesei, de hát ahhoz meg a program egy kicsit túl drága.

V.Z.

rally challenge — Kiadja: Roadshow

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

486DX4100, 8MB RAM, 2xCD, VGA, WIN95

√ ???

X Pocsék irányítás • gyenge grafika • idegesítő játékmenet

17%

TEST DRIVE OFF-ROAD

"Dzsip-dzsip-dzsóka"



Bizony már rég elmúlt az idő, amikor az Accolade cég neve a magas színvonalú autós szimulációkkal volt egyenlő. Már csak az "öreg rókák" emlékeznek arra, mit is jelentett egykoron az a két varázslatos szó, hogy Test Drive. A cég viszont bizonyára úgy gondolta, a patina csak jót tesz egy legendának, s most ismét előkotorta. Ezúttal azonban nem egy hagyományos Test Drive-játékról lesz szó, hanem – amint az "Off Road" szócska is mutatja – a szép sima aszfaltról göröngyösebb utakra kanyarodunk.

A világ legmenőbb 4X4-es járgányaival – köztük egy Land Roverral, vagy egy Chevy Z-71-essel – állhatunk neki sarat dagasztani, szám szerint 12 pályán. Igaz, ezek közül kezdetben csupán 6 választható, de ahogy nyerjük a bajnokságokat, úgy kapjuk a méltó jutalmunkat, azaz a pályákat. A terepviszonyok három típusra oszthatók: saras, sivatagos, és havas.


Oldalsó nézetből nem a legkényelmesebb az irányítás

Kétféle bajnokságnak vághatunk neki: egyrészt vegyes típusú mezőnnyel (Mixed League), itt összesen hat kupát nyerhetünk el, másrészt versenyosztályokra tagolódva (Class League), azaz ugyanolyan márkájú autók ellen, így minden egyes autótípussal elnyerhetünk egy-egy kupát. Persze ezeken kívül lehet gyakorolni is tetszőleges pályán, ezt a főmenü Practice Race pontjánál tehetjük meg.


Ügyeljünk, hogy az ellenőrzési pontokon mindig áthaladjunk

Ha már a menünél tartunk, nézzük tovább az opciókat: a versenytípusok alatt a játékosok számának a meghatározása következik. Játszhatunk ketten, osztott képernyővel, de megvan a modemes, illetve a hálózati játék lehetősége is. Az options menüben az első két ponttal a grafikai paramétereket állíthatjuk, illetve a játékképernyőn megjelenő kijelzőket kapcsolgathatjuk ki/be. A Controls-szal az irányítást tervezhetjük át a legideálisabbra, a Driver Settingsnél meg néhány könnyítő opciót találunk. A játék minden lefutott menet után megkérdezi majd, hogy meg akarjuk-e újra nézni a futamot, majd hogy elmentse-e a visszajátszást. Ha ekkor igennel válaszolunk, a későbbiekben az itt lévő Load Replay-jel tölthetjük vissza a felvételt. Az options menü utolsó pontja a Hall of Fame, amivel a pályákon elért rekordokat nézhetjük végig.


A belső nézetből sajnos nemigen lehet a pályát látni

Az Options menü után a főmenüből már csak a Load Saved Games van hátra, ezzel tölthetjük vissza a korábban kimentett állásunkat a bajnokságban.

A játék a külcsínt tekintve egy kissé hasonlít a már korábban ismertetett Hardcore-ra, de ugyanez az irányításra már egyáltalán nem áll. Míg a Hardcore-nál a túlzott életszerűséget kifogásoltam, addig most pont az ellenkezőjéről beszélhetünk. Felborulni csak a legdurvább helyzetekben lehet, egészen képtelen helyzetekből is visszaáll az autó, a motor meg szinte soha nem erőlködik. A jeges pályák kivételével frankón lehet tövig nyomni a gázt, csak az roppant idegesítő, ha néha beszorulunk a tereptárgyak, mint például a fák közé. Ahogy ott szenvedünk, rögtön elsőből utolsók leszünk. Talán ezért is lett kitalálva a pánik gomb, az F12, aminek hatására visszakerülünk a legutolsó ellenőrzési ponthoz. Amúgy az autó irányításához jóformán csak a kurzorgombokra van szükségünk. A kézifék (jobb Ctrl) és a duda (jobb Alt) inkább csak a teljesség kedvéért lett a játékba berakva. Kézifékre például csak néhány élesebb kanyarban lesz szükségünk, de ott sem feltétlenül. A kameranézetek közül se hiszem, hogy a hátsó, követő nézeten kívül bárki is valami mást használna, de azért az F10-zel akár oldalsó nézetet is választhatunk, vagy teljesen körbe járhatjuk az autót.

Ezért aztán érdemes volt strapálnunk magunkat

A játék legérdekesebb vonása, hogy nem muszáj a pálya nyomvonalán maradnunk. Bárhol levághatunk, ahol úgy érezzük, csak arra kell vigyáznunk, hogy az ellenőrzési pontokon áthaladjunk. Érdemes tehát figyelni az ellenfeleinket, hiszen ők is a legrövidebb utat választják.

Grafikailag a Test Drive Off Road sajnos nem tartozik az élvonalba. SVGA felbontásban ugyan még a rendszám is jól olvasható a kocsikon, s szinte minden csavar meg van rajzolva rajtuk, de azért hiányzik, hogy a poligonok nincsenek beárnyékolva, és hogy pont egy ilyen strapás autóversenynél nem horpadnak be a kocsik. Igaz persze, hogy ütközésnél repkednek valami darabkák, s a fényezés is koszolódik, de ez már manapság kevés. Mellesleg elég idétlen, hogy nekimegyek orral egy fának, mire a motorháztetőn lesz egy folt. A tereppel ezzel ellentétben nincs különösebb gond, crossversenynél még nemigen találkoztam jobbal, legalábbis Pc-n. Csak az a kellemetlen, amikor mondjuk egy kanyarban – külső nézetből – a magas fák eltakarják a saját autónkat, és vakon kell vezetnünk. Bár lehet, hogy ez a kis nehezítés nem is olyan nagy baj.


A vegyes bajnokságon eltérő autótípusok vesznek részt

V.Z.

test drive off-road — Kiadja: Accolade

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P90, 16MB RAM, VGA, 2xCD, SB, SBPRO

✓ Könnyű irányítás • egyszerű kezelés
✗ Túl egyszerű grafika

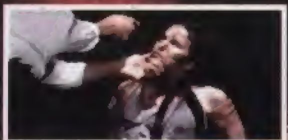
79%

Kicsit olyan érzés szállja meg az embert a Red Alert kiegészítő lemezek böngészésénél, mint amikor szeretne egy cipőt venni. Van mindenfajta márka a piacon – Reobek, Odidos, Pama és Hike (csak hogy az ismertebbeket említsem) – de "valamiért" egyik sem az igazi. No persze nem is az enyhén okkerszínbe hajló eladót kell megkeresni minőségi vásárláskor, forduljunk inkább a márkaboltokhoz. Jelen esetre levetítve ez így hangzik: szaladjatok el a legközelebbi 576 Shopba, mert megjött a Westwoodtól a régen várt official kiegészítés, azaz a Counterstrike.

UTÁNCSAPÁS

RED ALERT COUNTERSTRIKE

Természetesen csak az eredeti RA CD-vel együtt működik (egész pontosan a vincsire felinstallált részével), úgyhogy egymagában ne vegye meg senki, "azé, me' ócsóbb". Hogy mit ígérnek a készítők? Lássuk: 16 új küldetés, több mint 100 multiplayer pálya, új egységek, 8 új audio track, valamint néhány extra nyalánkság a fanatikusoknak, úgymint: Red Alert Windows Desktop Theme kiegészítés, a legfrissebb update-ek a játékhoz, beleértve a chat@Westwoodot is, valamint állítólagos "rejtett" zeneszámokat (később visszatérünk mindenre egy kicsit részletesebben).





Az új küldetések valóban elég változatosak, nemcsak a pályák méretét, hanem a küllemét illetőleg is. Találkozhatunk itt is a már jól megszokott havas és erdős pályákkal, de helyet kapott a Red Alertben újonnan bemutatkozó épületen belüli misszió is. Szerencsére nem csak az a célunk mindenütt, hogy az összes ellenfelet kiirtsuk, mert az nem tűnik nagy varázslatnak. Sokszor csak egy ellenséges konvoj elpusztítása a cél, és ha ez meglóg, mert időben nem vettük észre, már meg is jelenik a sokak előtt ismert "Mission failed" felirat. Van egy olyan pálya is, ahol az összes egység nem a megszokott fegyverével tüzel, hanem valamelyik másikéval – ez némi kavarodást fog az elején okozni, de felismerhető (nagyjából) hogy mi milyen erős, ugyanis az egységek ára is megváltozik! A küldetések nem összefüggőek, bármikor választhatjuk bármelyiket, a kiegészítés felinstallálása után a főmenüben megjelenő New Missions menüpont alól. A 100 multiplayer pálya azt hiszem önmagáért beszél, aki hálózatban gyűri ezt a programot, nem fog csalódni.



Atomtöltet indul a szövetséges bázisról



...megérkezett!

Egy pár szót az új egységekről: csak némely küldetésben irányíthatjuk őket, gyártani természetesen nem lehet (kivéve az orosz atomtengeralattjárót (nem a meghajtása atom, hanem a fegyverzete). Ide tartozik az orosz kommandós, aki jóval nehezebben sebezhető, mint egy mezei katona és a tűzereje sem elhanyagolható – egy pár lövéssel a tankokat is kilyuggatja. Hű társa egy csodakutya, akit így első látásra egy kaukázusi juhásznak saccoltam, mert nemcsak nagyobbat ugrik és több az életereje, mint a "hagyományos" kutyának, ráadásul kegyetlenül aprítja a gyalogosokat is! Szövetséges részről egy olyan repcsivel futhatunk össze, aki Enola Gay nevű ősét követve atombombákat hajigál a fejünkre. Van még itt Tesla tank is, de ezzel szemben kis fenntartásokkal viseltetünk, ugyanis küllemében semmit nem változott, csak a Tesla coil sugarát szórja a csapatainkra. A fenntartás azért helyénvaló, mert ha valakinek megvan az internetről is leszedhető rules.ini átírogató (vagy kézzel szerkesztgeti át), akkor akármikor gyárthat magának ilyen tankot, arról nem beszélve, hogy ily módon akár a gyalogos is viselheti ezt a fegyverzetet.



Az orosz balett éppen a Vitusról elnevezett táncot adja elő

Sajnos új videbejátszásokkal egyáltalán nem találkoztunk – de ez már így volt a Command & Conquer Covert Operations nevű kiegészítőlemezénél is. Kár értük, mert gondolom mindenki szívesen megnézett volna egy pár új jelenetet.

A RA Widows desktop theme azon fanatikusok körét érinti, akik rendelkeznek a WIN95-höz a Plus! kiegészítéssel és nem átallanak egy amúgy is ingatag rendszert teleszemetelni kedvenc programjuk képeivel és hangjaival, hogy esetleg még a szövegszerkesztést is mókásabbá tegyék. A Westwood chat egy igen érdekes alternatíva a szextelefon vagy a viccmondó szolgáltatás helyett a szülők megvadítására vaskos telefonszámlákon keresztül, bár ide elkel egy kis angoltudás is (valamint nem árt, ha egy modem is beszorult a gépbe).



A szovjet gyártmányú Tesla (hifi) torony működés közben

Az audióról: a zenék a megszokott stílusúak, semmi gond nincs velük. Ami az állítólagos "rejtett" zeneszámokat illeti, ezek megtalálásához már valóban kell némi Sherlock Holmesi beütés: arról van mindössze szó, hogy egyes trackeket normál audio CD-ben nem hallhatunk, csak a játékban hallgathatjuk meg ezeket. Hogy ez miért rejtett, azt csak a jó ég tudja – na mindegy.

Végszónak elég legyen annyi, hogy kizárólag fanatikusoknak ajánljuk – de azoknak úgy, mint a legjobb Red Alert-kiegészítést – itt ugyanis kivételesen kapunk is valamit a pénzünkért.

counterstrike — Kiadja: Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ egy rakás új pálya + audio trackek

✗ Lehetne valamivel több új egység és video

88%

Imperium Galactica

Imperium Galactica

ADDIG GYŰJTÖGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!

MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA! KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!

GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?

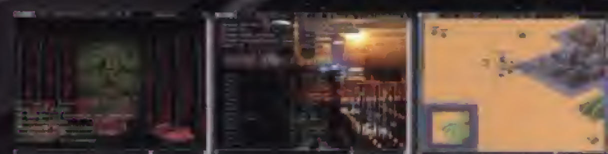
MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:
IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUN
(VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA, EGÉR.

Imperium Galactica

Imperium Galactica

HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.





Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

Imperium

A 3400-as években járunk. Az emberiség évszázadokkal ezelőtt elhagyta a naprendszert és a Proxima Centauri körül egyre több új világot népesített be. A gyors terjeszkedés azonban rengeteg problémát is hordoz magában. A rivális bolygók egyre ellenségesebbé válnak és az első galaktikus háború látszólag már elkerülhetetlen. Az emberi faj megosztottságát megérezve pedig idegen fajok jelennek meg a birodalom határain, csak a kedvező pillanatra várva. Mi ebben a bizonytalan helyzetben hadnagyi rangban lépünk a színre: parancsnokunk egy kicsi, de létfontosságú körzet irányítását bízza ránk.

A fontos beosztás azt jelenti, hogy el kell hagynunk családunkat és minden időnket a parancsnoki flotta vezérhajóján kell eltöltenünk (de hogy legyen valami változatosság is a dologban, előléptetésekkor nagyobbra cserélik alattunk ezt a hajót). Végrehajtandó feladatainkat a hídon egy monitoron keresztül kapjuk és szükség esetén innen küldhetünk üzeneteket, kérhetünk segítséget. Felettesünk az utasításokat eleinte teljesen a szánkba rágja, de amint haladunk feljebb a ranglétrán s szerzünk egyre több tapasztalatot, úgy leszünk egyre inkább a saját ötleteinkre és döntéseinkre utalva. Érdekes, hogy saját életünket, családunkat is az ide érkező üzenetekből, hírekből kell összeraknunk kockánként.

Amennyiben információéhségünket akarjuk csillapítani, el kell hagynunk a hidat. A hajó kantinjában a legénység tagjaival beszélgethetünk, s húzhatunk ki belőlük néhány fontos hírt, míg kabinunkban a fedélzeti számítógép adatbázisát böngészhetjük végig.

[illegible]

A csillagtérképen körzetünkben található bolygókat és űrhajókat látjuk. A színek az uralkodó fajt jelzik. Egy bolygóra rábökve alul tömör információt kapunk róla, a második kattintás pedig a bolygótérképre visz. Egy hajót kiválasztva flottánkat mozgathatjuk a csillagok között (ALT + egérgomb – mozgás, CTRL + egérgomb - támadás).


A kisebb hajókon még ilyen zsúfolt az irányítópult

FELSZERELÉS

Hajók felszereléséhez olyan bolygót kell keresnünk, ahol van katonai űrkikötő. Itt egyrészt kettéoszthatjuk vagy egyesíthetjük flottáinkat, de vigyázzunk, mert a túl kicsi flottákkal nem megyünk semmire. A nagyobb hajókon található szabad helyekre további vagy modernebb fegyver, pajzs vagy hajtómű rakható. Az egyes újításokat csak felfedezésük után használhatjuk fel, s akkor sem minden hajón. Csata után a bővítő helyek állapotát különböző színek jelzik. Zöld a tökéletes, sárga és piros a sérült, szaggatott zöld pedig az üres részeket mutatja. A sérüléseket a legénység az űrben is automatikusan javítja, a hiányokat viszont csak a kikötőben lehet pótolni.


Ezt most elrontották vagy ilyenre tervezték?

Egy ismeretlen bolygót nem támadhatunk meg, először egy műhold segítségével fel kell derítenünk, s csak ez után jöhetnek a telepesek vagy a katonák.

KOLÓNIÁK

A kolóniák legfontosabb feladata a terjeszkedéshez szükséges anyagi háttér biztosítása. Ehhez pedig sok boldog és becsületesen adózó állampolgárra lesz szükségünk. A népesség folyamatos növekedéséhez először is elegendő lakóhelyről, élelemről és energiáról kell gondoskodnunk. Fontosságban ezt a jó közérzet (szórakozóhelyek, kórház és templom), valamint a biztonság (rendőrség és tűzoltóság) követi. A rendőrségnek mellesleg az adómorál javításában is elévülhetetlen érdemei vannak. Az adókból befolyt összeghez kereskedelmi kikötőkkel és bankokkal tehetünk hozzá némi plusz bevételt. Persze az egész mit sem ér, ha bolygónk nem tudja magát megvédeni (pajzsok, erőd és védelmi fegyverek). Ha pedig minden stabilan működik, megkezdhetjük a terjeszkedést. A gyárak a hajók és fegyverek gyártásában lesznek hasznunkra, a kutatóközpontok pedig az új technológiák felfedezéséhez szükségesek. Katonai kikötőre a flották felszereléséhez lesz szükségünk.



A kis település központjában a rendőrség áll

Az egyes kolóniákon minden épülettípusból csak korlátozott számban építhetünk (s ez a szám függ a bolygó



Még sok ilyen tankot kell gyártanom

galactica

STAR WARS MAGYAR MÓDRA

adottságaitól, illetve eredeti tulajdonosától is). Az épületek csak akkor működnek tökéletesen, ha teljesen épek és van elegendő munkás és energia az üzemeltetéshez. Ha ezek közül bármelyik hiányzik, az épület csak részben üzemel vagy 50 százalékos káron túl teljesen leáll (ezért egy bolygó megtámadásakor először az erőműveket érdemes megsemmisíteni). A sérült épületek helyreállításához "csak" elegendő pénzre van szükségünk.

GYÁRTÁS

Az előállítható dolgokat három nagy csoportba oszthatjuk: űrhajók, kiegészítő felszerelés és fegyverek. Ennek megfelelően három különböző gyártípust építhetünk, bolygónként és típusonként egyet-egyet. Egyszerre öt különböző eszköz termelését indíthatjuk el, s ezek között fontossági sorrendet is megadhatunk. Minden termék elkészítése pénzbe és előre meghatározott időbe kerül (de az időt a felépített gyárak számát növelve csökkenthetjük). Fontos, hogy az elkészült eszközök egy közös raktárba kerülnek és később bármelyik bolygón vagy űrhajón felhasználhatóak. Emiatt érdemes egy közös tartalékot képezni, így egységeinket egy bolygónk megtámadásakor mindig a szükséges helyen vethetjük be, a harc után pedig ismét visszatehetjük a közösbe (ami azért elég logikátlan dolog). A legyártott és elavult vagy feleslegessé vált terméket a költségek töredékéért adhatjuk el.

FEJLESZTÉS

Tudósainkat 5 fő kutatási területre állíthatjuk rá, s mindegyik ág üzeméhez külön fejlesztőközpontot kell építenünk (laboratóriumokból minden bolygón egy-egy lehet, kivéve néhány speciális égitestet, ami emiatt különleges értéket képvisel). Egy új eszköz felfedezése általában csak több tudományág együttműködésével jöhet létre, s van olyan projekt, ahol egy ágazatból is több laborra lesz szükségünk. Ezért egy kutatást csak akkor indíthatunk el, ha minden igényelt laboratórium a rendelkezésünkre áll (a képernyőn az öt szám sorrendje: statikai, mechanikus, komputer, mesterséges intelligencia és katonai). Egy megkezdett kutatást egyébként csak a rá fordított pénz növelésével tudjuk meggyorsítani.

FÖLDI CSATA

Földi csatára csak azután kerül sor, ha a támadóknak sikerül átjutniuk a bolygót körülvevő védelmi vonalon (űrhajók, pajzsok, föld-űr lövegek) és marad a hajójukon földi harcokra alkalmas egység. A támadó hajókra csak kevés tank fér, de a védők erejét is korlátozza a bolygón levő katonai épületek száma.

A csata az egységek elhelyezésével kezdődik, s eközben egyik fél sem látja a másikat. A harcban a támadó feladata a védő katonák és katonai épületek megsemmisítése, míg a védő csak az összes támadó egység kilövése után érezheti magát biztonságban. Az irányítást könnyíti, hogy a SHIFT + egérgombbal egyszerre több egységet is kijelölhetünk, az A lenyomása után pedig összes egységünknek egyszerre adhatunk parancsot. A kijelölt egységet a jobb egérgombbal küldhetjük a kijelölt helyre. Emellett hasznos lehet, hogy a szóközzel megállíthatjuk a játékot


Az a piros hajó rosszban sántikál!

s így némi gondolkodási időt nyerünk. Csata közben egyébként célszerű túlerőre törekedni, azaz minél több egységgel támadni az ellenfél egy katonáját.

ŰRCSATA

Az űrhajók irányítása teljesen megegyezik a tankok mozgatásával. A küzdelem itt addig tart, amíg az egyik fél megsemmisül vagy visszavonul.

Csata közben a legyengült hajókat érdemes hátrahívni, hiszen a javítás mindig olcsóbb, mint egy új hajó gyártása. Ezen túl oda kell figyelnünk a hajók fegyverzetére is, mert előfordulhat, hogy kifogy a lőszer vagy szétlövik az ágyúkat, s innentől kezdve hajóink teljesen kiszolgáltatottá válnak.

DIPLOMÁCIA


Beszélgetés a kocsmában

Más fajokkal való kapcsolattartásra csak a legutolsó szinten van lehetőségünk. Ekkor lehetőségeink megegyeznek a hasonló játékokból már jól ismertekkel. Szövetségeseinket egyébként rendkívül hatékonyan használhatjuk fel néhány ellenséges bolygó legyengítésére.

Az Imperium Galacticára sokan azért vártak hónapok óta, mert ez az első teljesen magyar nyelvű stratégiai játék. Pedig a programnak nem is magyar nyelv a legnagyobb vonzereje, hanem a tökéletes megvalósítás. A grafika, a hangok, az irányítás és a játékmenet mind kiemelkedő. A szerzők még arról is gondoskodtak, hogy a játék ne váljon egy idő után unalmassá. Ahogy egyre beljebb jutunk a programban, úgy jelennek meg újabb és újabb lehetőségek, s csak az ötödik szinten használhatunk ki minden rendelkezésünkre álló dolgot. Emellett parancsnokunk apró küldetésekkel, például egy fertőző bolygó karanténba zárásával, a belső kémek felkutatásával vagy egy fontosabb űrhajó kíséretével bíz meg. Igaz, a karanténnal volt egy kis problémám is, amikor a bolygóról egyszerre 6-8 kereskedő hajó akart távozni, s ezt újra és újra megpróbálták. Néhány békésebb próbálkozás után ugyanis bemérgesedtem és szétlőttem az összes szófogadatlant, erre az ezredes lefokozott.

A program talán egyetlen negatívuma, hogy néhány színész nem tudta igazán hitelessé tenni szerepét. Erre legjobb példa az ezredes, aki miután elvesztettem az egész flottát és a szektor pénzét szállító hajót, egyszerűen csípőre tette a kezét és egy jóságos óvó néni erélyességével közölte, hogy csalódott bennem. Bár lehet, hogy ez is szándékosan került a játékba és csak fel akarták vidítani a vereségtől teljesen maga alatt lévő játékost. Szóval akit érdekelnek a stratégiai játékok, annak csak egyet tanácsolhatok: futás le a boltba, mert talán még nem fogyott el teljesen a program.

(Végezetül még megemlíteném, hogy a játék nemcsak hogy magyar nyelvű, de teljesen magyar fejlesztés is. Ha valaki esetleg angolul kíváncsi rá, a GT Interactive kiadásában bármely kaliforniai szoftverbutikban hozzájuthat.)

P.K.

Imperium galactica — Kiadja: A-Comp

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX4 100, 8MB RAM, SVGA, 4xCD

+ Magyar nyelvű • tökéletes megvalósítás • izgalmas
– A színészek teljesítménye a videókban

91%

Régen rég, egy messzi, messzi galaxisban... Az első Halálcsillag megsemmisülése után a Lázadók a jeges Hoth bolygón ásták be magukat. Eközben Darth Vader átkutatta szinte az egész galaxist, hogy fiát, Luke Skywalkert átállítsa az Erő Sötét Oldalára. Ekkoriban történt, hogy titkon, alattomban egy új játékos csatlakozott a képzeletbeli partihoz. A Fekete Nap nevű bűnszövetkezet vezére, név szerint Xizor, a Sötét Herceg egy aljas tervet forralt. Xizor minden igyekezetével a Császár elismerésére vágyott, át akarta venni Darth Vader szerepét az uralkodó jobb kezénél. Ha megöli Luke-ot, Vader tekintélye csorbát szenved a Császár előtt, s ezzel megragadhatná a számára kedvező alkalmat. Igen ám, csakhogy egy fiatal zsoldos beleköp a levesébe...

Mi sem természetesebb, mint hogy a LucasArts debütálása Nintendo 64-en csakis egy Star Wars-témájú játék lehetett. A Shadow of the Empire azonban minden szempontból más lett, mint az eddig megszokott Star Wars-játékok. A legfőbb különbség, hogy a gép hihetetlen képességeiből adódóan az egész játék olyan real time 3D-s grafikával készült, ami felveszi a versenyt a korábban – például a Rebel Assaultban – megszokott rögzített képsorokkal is. Magyarul: azt a látványt, amit korábban csak a játékok intro képsorai nyújtottak, itt most maga a játék produkálja. Aztán ott vannak a zenék és a hangok. Elképesztő, hogy noha egy kártyán gépről van szó, kristálytiszta, sztereó muzsikák szólalnak meg mindenütt, semmivel sem elmaradva a CD alapú gépektől. Az effektek pedig – az űrhajók hangjától kezdve a lövésekig – egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve.



Vigyázzunk, nehogy lekéssük a vonatunkat

A SNES-en megszokott Star Wars játékoktól eltérően itt most egy vadonatúj szereplőt fogunk irányítani: Dash Rendart, a bolygóközi csempészt. (Nem véletlen tehát a régi ismeretsége Han Soloval.) Dash – Solohoz hasonlóan – pénzért csatlakozik a lázadókhoz, bár először talán maga sem sejti, mire is vállalkozott.

A játék különböző típusú küldetésekből áll: ahogy bonyolódik a történet, hol űrhajóval, hol gyalog kell haladnunk. Az egészben egyébként az az igazán fantasztikus, hogy a történetet jól beilleszthetjük a Star Wars-trilógia eseményeibe, és így megtudhatunk néhány olyan dolgot is, ami a filmben nem volt látható.

További pozitívum, hogy a program – a Mario 64-hez hasonlóan – elemes memóriát használ, vagyis minden sikeres küldetés után állást menthetünk, és nem kell hozzá memóriakártya.



A birodalmi teherhajóban néhány bónusz cucc vár ránk

CSATA A HOTHON

Dash irányítását a Hoth bolygón vehetjük át, ahol részt vesz a birodalmi AT-AT lépegetők elleni csatában. A Snowspeeder vontatókábelét a Z gombbal tudjuk kilőni, de csak akkor, ha már a lépegető lábai közelében járunk, és erre a gép figyelmeztet is minket. A többi ellenfél, vagyis a szondák és az AT-ST járőrök ellen csak a lézert tudjuk használni. Sajnos – ahogy a Birodalom visszavágból már megismerhettük – a birodalmiak végül mégis elfoglalják a lázadók bázisát, így Dashnak is menekülnie kell. Az egyik dokkban ott vár rá teherhajója, a Millenium Falconhoz hasonló Outrider, csakhogy a főgenerátor megsemmisülése miatt a dokk kapuja nem nyílik. Hősünk elindul, hogy megkeresse a vészgenerátorokat, és beindítsa őket.

Egy Doom stílusú rész következik, azzal a különbséggel, hogy itt "külső" nézetek is a rendelkezésünkre állnak (például a Fade to Blackhez hasonlóan magunk előtt láthatjuk Dasht). Az ilyen típusú pályák most sem, és a továbbiakban sem lesznek bonyolultak, hiszen a megoldás mindig lineáris, vagyis alig van egy-két rövid elágazás; szó sincs labirintusokról. A bázis folyosóin mindenütt Snow Trooperekbe botlunk, az egyik teremben pedig olyan Wampákat is találhatunk ketrecbe zárva, mint amilyennel Luke-nak is meggyűlt a baja.

Az első főellenség egy AT-ST lépegető lesz, ennek a likvidálása még meglehetősen egyszerű. Mivel agyontaposni nem tud minket, nyugodtan menjünk a lábához, és lopózzunk a gép háta mögé. Ha az AT-ST pilótája nem lát minket, egy idő után leállítja a gépet, ilyenkor kell tehát megcéloznunk, és beleeresztteni néhány golyót a géptestbe. (A hangárban ehhez találhatunk extra erős lövedékeket is.) Mellesleg minden főellenségnél az a legjobb taktika, ha megkeressük a legbiztosabb helyet, és onnan a Z gombot nyomva tartva célzunk.

A harmadik pálya egy űrcsata lesz. A Hothhoz érkezett birodalmi rombolóról kirajzott Tie Fightereket, és Tie Bombereket kell leszednünk, mialatt Leebo (a robotunk) egy aszteroidamezőben navigálja a hajót. A legnagyobb veszélyt itt a Tie Bomberek zölden világító torpedói jelentik.

KUTATÁS BOBA FETT UTÁN

A negyedik küldetés már jóval később játszódik: hősünket Leia hercegnő bérell fel, hogy segítsen Luke-nak megkeresni Boba Fettet, aki épp azon igyekszik, hogy kézbesítse a hibernált Han Solot a gengszterfőnök Jabbának. Erre az időre tehető, amikor Xizor hozzálát a terve megvalósításához, s Jabba fejvadászaihoz egy hamis parancsot juttat el, miszerint holtan kell elfogni Skywalkert. Visszatérve

STAR WARS SHADOW



Íme Boba Fett, és a hajója, a Slave 1

azonban hősünkhöz, Dash megtudja, hogy Boba Fett összemarakodott a koncon egy rivális fejvadásszal, IG-88-cal. A droid hajója megsemmisült, ezért Dash megérzése szerint az új hajó-alkatrészek után kutató fejvadászt Ord Manteil városa mellett, egy roncstelepen kell keresni.

IG-88-at majd egy kohónál találhatjuk meg, ahová vonaton juthatunk el. Itt az a lényeg, hogy mindig időben ugorjunk át a megfelelő szerelvényre. Eközben persze el kell kerülnünk az elsuhanó tereptárgyakat, illetve likvidálnunk kell az őröket. A vaspálya végén levő gyárban IG-88 igen trükkös lesz: szinte egyfolytában mozog, ráadásul a lövedékei szinte halálosak. A legjobb taktika ellene, ha beállunk két szemétdomb közé, és azok fedezékéből tüzelünk a néha előbukkanó robotra.

Mielőtt kinyírjuk a fejvadászt, megtudjuk, hogy Boba Fett a Zhar rendszer felé vette útját, így tehát most mi is oda megyünk. Egy birodalmi holdbázisra kell behatolnunk, ahol egy egész seregnyi Storm Trooperen átverekedve magunkat a kémlelő torony computerére kell rákapcsolódnunk. Ha ez sikerül, megtudjuk, melyik hangárban kell keresnünk a fejvadász hajóját, és kapunk egy – az övéhez hasonló – jetpacket. Ezt a C gombbal tudjuk begyűjteni, és az ugrás gombbal adhatunk neki tolóerőt. A pálya végén végül megküzdhetünk a fejvadásszal, aki az egyik legkeményebb ellenfélnek bizonyul. Húzódjunk be a hangár legalsó platformja alá, így kénytelen lesz ő leereszkedni, mert amúgy amint eltaláljuk, máris menekül. Miután megadtuk, ami jár neki, nem adja fel: a hajójával támad. Ez látszólag szinte reménytelen küzdelem, de van egy trükkje a dolognak: mivel a fejvadász olyan közel jön hozzánk, amennyire csak tud, beállhatunk a hajó lézerágyúinak a csövei közé, és így röhögve lőhetjük ki a semmirekellőt.


Mos Eisley-ben néhány motoros brigantival kell leszámolnunk

OF THE EMPIRE

A BÉRGYILKOS VADÁSZAT

Boba Fett végül elmenekül, mi viszont a Tatooine-en új küldetést kapunk Leiától. Mialatt Luke Obi-Wan Kenobi otthonába költözve a Jedivé válás útjára lép, nekünk a testőr szerepét kell ellátnunk, és le kell számolnunk Mos Eisley-ben egy motoros bandával. Ez egy gyönyörű, de könnyű pálya, csak le kell szorítgatnunk az útról az ellenfeleinket. Nehézséget legfeljebb a keményebb fokozatokon játszva tapasztalhatunk, mivel akkor már jobban sérül a motor. A sűrű falnak csapódást azonban könnyen elkerülhetjük, ha használjuk a féket.

A hetedik küldetésben – hogy megtudjuk kinek teljesítenek szolgálatot Jabba fejvadászai – Dash-sel egy birodalmi teherhajó computerét kell megcsapolnunk. Az egyetlen bonyolultabb helyszín egy nagy raktár, ahol a falon lévő kapcsolókkal egy rakás ajtót nyithatunk ki, s így kell megtalálnunk a helyes utat. A főellenség ezúttal egy robot lesz, aki azonban elég lassú, így csak annyi a dolgunk, hogy meneküljünk, és tüzeljünk.

A birodalmi hajón az álmukból riasztjuk fel a rohamosztagosokat


A rombolóval ne foglalkozzunk, a célpont ezúttal Xizor bázisa

A SÖTÉT HERCEG REJTEKHELYÉN

A computer adataiból végül fény derül Xizor cselszövésére, aki ezért foglyul ejti Leia hercegnőt. Lando, Chewie, Luke és hősünk a hercegnő kiszabadítására indul. Xizor főhadiszállásához csak a Birodalmi Város csatornáin keresztül lehet bejutni, tehát egy kis úszkálásnak nézünk elébe a szennyvízben. Mi sem természetesebb, hogy itt a főellenség egy – a filmben látotthoz hasonló – undorító, hulladékevő Dianoga lesz. Kinyírásához az egyetlen, különálló csápon levő szemét célozzuk. A többi csáp elől a mélybe meneküljünk, s csak akkor bukjunk fel levegőért, ha már nagyon muszáj.

Xizor kastélya – az eddigiek után – már könnyű helyszínnek számít. Csak a főellenség lesz iszonyú izmos: a hatalmas robotnak először a lábát, aztán a törzsét, s végül a fejét kell elintéznünk, magyarán három élete van. A lábát a lépegetőkhöz hasonló módon lőjük ki, a többi részét pedig a szokásos módon, fedezékből tüzelve.

Xizor ezután az űrbázisára menekül, és a befejező űrcsata jön. Először is Xizor flottáját kell megritkítanunk. A birodalmi rombolót ne bántsuk, mert úgyis sérthetetlen, inkább a bázis ágyúit vegyük célba a hatalmas karokon. Ha mindet kilőttük, a létesítmény védtelenné válik, s a karok végétől berepülve, mind a négy oldalról proton torpedót eresztve a bázis reaktor-magjába, a levegőbe repíthetjük az egész kócerájt. Ezután már csak a menekülés van hátra, ám hogy sikerül-e Dash-nek időben kijutnia, azt csak akkor tudjuk meg, ha minimum Medium fokozaton játszottunk...

Végül egy tipp: ha van kedvünk hozzá, kezdjünk neki az egésznek újra, és próbáljuk meg begyűjteni az összes Challenge pontot, ugyanis összeszedve őket – a játszott nehézségi szinttől függően – különböző extrákhoz juthatunk.

Vári Zoltán



A beszélgetések ilyen állóképeken zajlanak

shadow of the empire	Kiadja: LucasArts
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

N I N T E N D O 6 4

✓ Kitűnő grafika s remek mozgások és hangok
✗ Kissé nehézkes irányítás

87%

2XTREME

Az immár veteránnak számító PlayStationösök még emlékezhetnek az ESPN Extreme Games című játékra, amiről tavaly januárban írtunk. A programmal egy őrült versenyben vehettünk részt: biciklisek, görkorisok közé állhattunk, és hatalmas száguldások közepette – az öklünket sem kímélve – harcolhattuk ki magunknak az első pozíciót. A játék leginkább figyelemre méltó tulajdonsága a csodás grafikája volt: San Fransiscoban például átgurulhattunk a Golden Gate hídon, aztán remek erdős utakon száguldozhattunk, magyarul szépen kivitelezett, realisztikus pályákon versenyezhettünk. Ezzel szemben most a folytatásban mit kell tapasztalnunk: elnagyoltan megtervezett pályák, jóformán csak a texture borítások változnak az út menti falakon. Idétlen, doboz formájú, életszerűtlen háztömbök jönnek kilométereken keresztül. A grafika tehát rosszabb lett, ráadásul sajnos nem csak az. Ezúttal például nem tehetjük meg, hogy kerékpárral gördeszkások ellen versenyezzünk, ugyanis a program a pályákhoz automatikusan társítja a sporteszközöket. Így tehát van összesen 12 pálya, amelyek négy helyszín között oszlanak meg. Los Angelesben gördeszkázhatunk, Las Vegasban görkorizhatunk, Afrikában egy bicikli nyergébe pattanhatunk, végül Japánban pedig snowboardozhatunk. A folytatásban továbbá versenyidényeken lehet indulni, tehát nincs pénzgyűjtögetés. Kilenc másik versenyzővel egyetemben állhatunk a rajtvonalhoz, a cél: győzelem, bármi áron. Ebben azonban nem csak a többi versenyző próbál megakadályozni minket, hanem az alkalmatlankodó járókelők, vagy az afrikai szavannákon bóklászó elefántok is.

Az irányítás egyszerű: a négy akciógombbal végezhetjük el az alapvető műveleteket, vagyis gyorsíthatunk, fékezhetünk, ugrathatunk, és "gurulhatunk". Az L1-R1 gombokkal pancsolhatunk be az ellenfeleknek, végül a másik két felső gombbal pedig a felvett ikonokat használhatjuk, ugyanis az akadály-kapukon áthaladva most nem csak jutalompontokat kapunk, hanem néhol sérthetetlenségre, extra erőre, magasabb ugrásra vagy extra sebességre tehetünk szert. További érdekes dolog a figurázás: mindegyik pályán gyakran ráhajthatunk rampákra, s így ugratás közben különböző gombkombinációkkal (lásd: kézikönyv) mindenféle légi-mutatványokat vihetünk véghez. A program talán legpozitívabb jellemzője, hogy beraktak egy kétjátékos üzemmódot is, ahol osztott képernyőn folyik a verseny. Sajnos ezzel azonban már tényleg minden pozitívumot felsoroltam. Ritka az olyan játék, aminek a második része az elõd közelébe se jön, de a 2Xtreme egy ilyen. Ha még az első részt sem ismered, akkor mindenképp inkább annak a megvásárlását javasoljuk.

A levegőben nem csak bénázkodni, hanem figurázni is lehet

2xtreme	Kiadja: Sony
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	
PLAYSTATION	

✓ Kétjátékos mód • jópofa dolog a figurázás a levegőben
✗ Átlagon aluli grafika • unalmas pályák

48%

MECHWARRIOR 2

Talán kevesen tudják, de a BattleMechek, vagyis a hatalmas, ember irányította harcirobotok elsőként nem a videoátékok tervezőinek jutottak az eszébe. A Mechwarrior 2 alaptörténte – miszerint a 31. században az univerzum legnagyobb klánjai ilyen fegyverekkel vívják meg a háborúikat – eredetileg egy táblás játékhoz tartozott, ahol apró műanyag figurák személyesítették meg a robotokat. Mennyivel szórakoztatóbb azonban, ha valóban beleülhetünk ezekbe a gépekbe, és valóban ott lehetünk a csatatéren.

A Mechwarrior 2 PC változata már majdnem két éve hogy megjelent, tehát elég furcsa, hogy csak most jutott az Activision eszébe egy 32 bites konzol verzió. Ha egy átirat ennyit késik, akkor általában mindig ugyanaz a nóta: már nem elég korszerű. Nos, az Activision programozói mindent elkövettek, hogy ezúttal ez másképp legyen: texture borításokat húztak az eredeti flat shaded poligonokból kialakított tájakra, s ezeket 20 frame/másodperces sebességgel mozgatja a gép. A küldetésekhez pedig klánonként 8-8 vadonatújat csatoltak, ezek száma tehát így összesen 48. Újdonság még, hogy vannak felvehető power-up-ok, mint például gyógyulás, láthatatlanság, stb. Amúgy a lényeg maradt a régi: választhatunk a Wolf, vagy a Jade Falcon nevű klán közül, és a cél, hogy minden hadi tudományunkat latba vetve, küldetésről küldetésre haladva klánunk vezérévé váljunk. Noha a PlayStation tulajdonosok eddig még nem játszhattak Mechwarrior játékkal, azért hasonló tapasztalatokat már szerezhettek, méghozzá a Krazy Ivannel. A legfőbb különbség a két játék között, hogy ezúttal nem csak egy egyszerű shoot'em up-ról van szó, a küldetések itt komplexebbek: például meg kell védenünk objektumokat, fel kell derítenünk a terepet. Mindezek ellenére a játékmenet szerintem egy kissé elavult: a múlt számunkban ismertetett PC-s G-Nome – ahol ki is lehet szállni a Mechekből – már jóval intelligensebb, összetettebb cselekményt tud felmutatni.



Meliesleg a játék szerintem az eredeti PC-s verzió színvonalát sem üti meg. Igaz szebb lett, és több a küldetés, de a billentyűzet hiánya miatt a játékot túlságosan le kellett egyszerűsíteni. Alapvető hiányosság, hogy nincsenek külső nézetek, csak a belső HUD. Aztán nem elég, hogy kevés az irányítón a gomb, az alapbeállításnál ezek közül néhányat inaktívan hagytak, így ennél a kiosztásnál például nem tudjuk a robot testét külön forgatni. Az eseményeket meg kissé felpörgették: több akciót, ám kevesebb életszerűséget vittek a játékba, tehát nincsenek átmeneti "csendes" szakaszok. Végül – bár lehet, hogy ez ízlés kérdése – nekem az se tetszett, hogy az eredeti zenét ócska thrash metalra cserélték le.

Az elmondottak ellenére az eredeti változat kedvelőinek bizonyára azért ez a verzió is tetszeni fog. Az is meglehet, hogy csak én vagyok telhetetlen – talán ez már szakmai ártalom.

Vári Zoltán



mechwarrior 2	Kiadja: Activision
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	
PLAYSTATION	

✓ Feljavított grafika
✗ Külső nézetek hiányoznak

80%

Mohawk & Headphone Jack

Amikor a SNES megjelent, a gép egyik legfőbb büszkesége az ún. Mode 7 grafikai üzemmód volt. Ennek a lényege, hogy a a gép hardveresen képes egy 2D-s bitmap grafikát tetszőleges irányba forgatni, kicsinyíteni, nagyítani. A Mode 7 tette lehetővé olyan immár legendássá vált Nintendo játékok megvalósítását, mint az F-Zero, a Super Mario Kart, vagy a Pilotwings. Fura módon azonban bármennyire is forradalmi újításnak számított ez a megoldás, a Nintendon kívül jóformán egy cég sem foglalkozott vele, inkább csak átvezető jelenetekhez, vagy intro képsorokhoz használták. Nos, e kis bevezető után talán mondanom sem kell, hogy ismét egy olyan játékról lesz szó, ami Mode 7 grafikát használ.

A Mohawk & Headphone Jack egy abszolút szimpla mászkálós játék lenne, ha nem lenne az a tényező, hogy a gravitáció a játékban nem csupán egy irányba hat. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ami az egyik pillanatban plafon, az egy jókora ugrás után immár talaj – rajtunk áll, melyik nézőpontot választjuk. A pályák is ehhez mérten lettek kialakítva: sokat kell filóznunk, hogyan juthatunk el az egyik helyről a másikra, sokszor a szó szoros értelmében körbe kell mennünk a helyszínen. Ha nem vizsgáljuk sűrűn a térképet (Select), bizony könnyen eltévedhetünk.

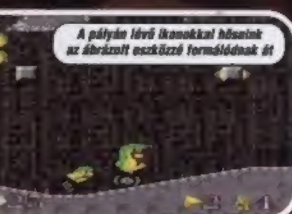


Az örvényeken keresztül az itt is látható bonuspályákra jutunk

A játékhoz egy elég idétlen alapsztorit agyaltak ki, ami a következőképp szól: a Buli Planétán járunk, aminek a képlékeny állagú, múmiákhoz hasonlatos lakói, a Morfok – noha se szemük, se fülük – állandóan napszemüveget hordanak, és Discmant hallgatnak. Csak egyetlen céljuk van az életben: jól érezni magukat a bolygójukon, így nem csoda, ha nincs semmiféle kormány vagy más államszervezet. Egy nap azonban az egyik Morf úgy határoz, ezen változtatni kell. Headslot tábornok (így nevezik az említett Morfot) robotokat kezd el gyártani, amikkel az egész világ meghódítására törekszik, és azonnal betilt a bolygón mindennemű zenét.

A feladatunk gondolom ennyiből már világos: Mohawkkal, – illetve két játékos mód esetén Headphone Jackkel – az elkobzott CD-ket kell begyűjtenünk, és a mindenütt kószáló robotokat megsemmisítenünk. Ez utóbbit kétféle módon művelhetjük: vagy a hőseink hátán lévő tüskéket mélyesztjük beléjük, vagy felrobbanunk, amit azonban csak korlátozott számban tehetünk meg. A pályákon mindig csak akkor mehetünk tovább, ha már begyűjtöttünk megfelelő mennyiségű CD-t. Ha megvan a 100 lemez, a térképen egy piros X fogja jelölni a kijáratot, vagy pedig a főellenség helyét.

Mivel a bonusok, illetve az időnként felbukkanó Morf ikonok jelentése gondolom senkinek sem fog fejtörést okozni, befejezésül inkább néhány tanácsot adnék. Először is a pályák végi eredménytáblánál ne felejtsük el felírni a pályakódokat! Ha elakadunk, keressük a falból kilógó csővégeket, ezeket ugyanis egyfajta teleportként használhatjuk. Ha esetleg ilyet sem találunk, akkor csak egy magyarázat lehet: nem vettünk észre egy titkos folyosót. Ezeket az átjárókat arról lehet felismerni, hogy kis "ablakok" nyílnak belőlük, s így a térképen könnyen kiszúrhatók. Rögtön a második szinten muszáj is lesz megtalálnunk egy ilyen folyosót egy titkos kapcsolóhoz, ami az utat elzáró tüzeket fogja kioltani.


A pályán lévő ikonokkal hőseink az ábrázolt eszközzé formálódnak át

mohawk — Kiadja: T-HQ

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

SUPER NINTENDO

✓ A pálya elforgatása határozottan jó efekt
✗ Egyhangú grafika • unalmas ellenfelek

68%

REALM

A Földet idegen lények inváziója fenyegeti. Az egyetlen, aki megmentheti az emberiséget Te vagy... Ismerős a történet? Valóban? Hát tény, hogy a Realm "forgatókönyvírója" nem túl eredeti ötlettel állt elő, de hát ez van, ezt kell szeretni. A játékban egy cyborgot, azaz egy emberszabású Bio-mechet kell irányítanunk négy nem csekély méretű, parallax scrollozódó világon keresztül. A program grafikailag a legendás Amigás Beastre emlékezteti az embert: a szépen megrajzolt hátterek előtt misztikus lények, lángcsóvák támadnak ránk, a pályák végén meg nagyra nőtt főellenségek várják az érkezésünket. A földi ellenállás búvóhelyéről, egy erdőségből indulunk, majd sötét barlangokon vezet át az utunk, végül pedig még a sztratoszférán is át kell hatolnunk, hogy eljussunk az idegenek hajójára.

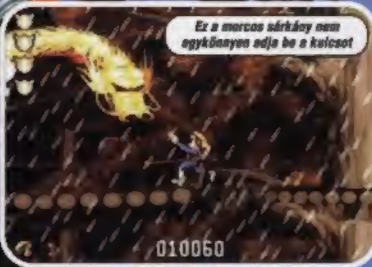


A tripla lövedék hathatósan pusztítja az ellent

A játéktérben alul láthatjuk az életeink számát és a pontszámunkat, az energiánkat jelző pajzsok pedig a bal felső sarokban kaptak helyet. A másik sarokban kezdetben csupán az alap-pisztoly látható, de a játék során majd többféle fegyvert is felvehetünk mellé, mint például tripla lövedéket. Egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, ezek között az X-szel lehet váltani. Ezzel kapcsolatban egy dologra nagyon vigyázzunk: ha új típusú fegyvert veszünk fel, mindig az épp lecserélni kívánt pisztoly legyen használatban. A fegyverek kisebb kapszulák formájában jelennek meg, amik gyakran csak úgy itt-ott hevernek, de megesik, hogy az ellenfelektől kell elvennünk őket. Azt, hogy hol, melyik lőszert használjuk, alaposan fontoljuk meg, hiszen egy fatönk kirobbantásához például nincs szükség célkövetős lövedékre, viszont mondjuk ott, ahol egy lifttel kell leereszkedünk ismeretlen veszélyek közé, ott annál inkább. A játékban még az időnként felbukkanó kristályoknak van kiemelt szerepük, ezek rejtik magukban az extra muníciót és a plusz energiát. Hogy kiszabadítsuk őket, a kristályokba kell lőnünk. Hosszúra nyújtott kalandjaink során azonban nem csupán a gyilkolás lesz az egyetlen teendőnk, a továbbjutáshoz lifteket kell működtetnünk, kapcsolók segítségével a barlangok vízszintjét kell szabályoznunk, stb. A lifteken való utazáskor ne felejtsük el használni az L/R gombokat, ezekkel lehet ugyanis leblokkolni emberünket, és így helyből tüzelhetünk tetszőleges irányba.

Azt hiszem ezzel el is mondtam mindent erről a játékról. A stílus kedvelői gondolom a screenshotokra pillantva már úgyis eldöntötték beszerzik-e az anyagot, másokra meg nem áll szándékomban rátukmálni.

Vári Zoltán



Ez a morcos sárkány nem egykönnyen adja be a kulcsot

realm — Kiadja: Titus

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

SUPER NINTENDO

✓ Csodás grafika • ötletes feladatok • elég hosszú
✗ A készítők a sztorival nem igen törték magukat

82%

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK MULTIMÉDIA AJÁNLATA

1389 Budapest, Pf:132.

Utazás a Naprendszerben

ÚJDONSÁG! Az 1996-os multimédia pályázat első díjas alkotása
A Naprendszer égitestjeit mutatja be ez a színes ismeretterjesztő program. Mintegy **400** nagyszerű **fotó**, **15 számítógépes animáció**, **5 órányi narrátor szöveg** és **filmfelvételek** illusztrálják az utazást, melynek során felkeressük a Napot, a Merkúrt, a Vénuszt és a többi bolygót. Narrátor kísérőnk elmagyarázza a fontos tudnivalókat és összefüggéseket. A Naprendszert felfedező tudósok és kutatók megismerésével betekintést nyerünk a **csillagászat történetébe**, mely egyidős civilizációnkkal. A szövegbe épített kereszthivatkozási rendszerrel elérhető az alapfogalmak megértését segítő **Kislexikon**. A bolygók mozgásának modelljeit számítógépes animációk ábrázolják, és a csillagászati táblázatokból megtudjuk, mikor és hol figyelhetjük meg a Naprendszer égitestjeit az éjszakai égbolton. Hangulatos zenei aláfestés kísér utunkon, miközben megismerjük a Nap családját. A különleges ismeretterjesztő program kiválóan alkalmazható az iskolai fizika, csillagászat tantárgyak oktatásához is.
Magyar MPC 4990 Ft

Alfred Brehm: Az állatok világa

3000 eladott példány!
A CD-ROM a múlt századi tudományosság kiemelkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a XX. század végének technikai nyelvére. A lemezen megtalálható a teljes, 18 kötetnyi anyag, több mint **8000 oldalnyi** szöveggel, **2500 színes és fekete-fehér képpel** – **42 videofelvétellel**, **32 állathanggal** és különféle **keresőfunkciókkal** kiegészítve. Alfred Brehm életművét dr. Balogh János akadémikus, a nemzetközi hírű zoológus és ökológus méltatja.
Magyar MPC2 8990 Ft

Astérix, az angoltanár 1., 2.

Fiataloknak és felnőtteknek egyaránt szól a mulatságos nyelvoktató program. A világhírű Astérix-történet, melyet a londoni Eurotalk álmodott CD-ROM-ra, **képpel**, **hanggal** teszi még változatosabbá az angoltanulást. Az **1500 szót** tartalmazó szöveg angol anyanyelvűektől hallható, mikrofon segítségével a tanuló gyakorolhatja, majd az eredetivel összehasonlíthatja kiejtését. A tanulást megkönnyíti a történet **fordítása** és a **tanári jegyzetek 18 nyelven**, köztük magyarul is. Az kvíz az anyaghoz kapcsolódó kérdéseket tesz fel, a jó eredményért oklevél jár.
Magyar angol MPC, hibrid 7990 Ft (lemezenként)

Meseviláq 1., 2.

4-4 közismert, képben-szövegben-dalban feldolgozott **angol mesét** és a hozzájuk kapcsolódó **verseket és dalokat** tartalmazza a **gyerekek számára** készült **angolnyelv-tanító** kiadvány, melyet a londoni Eurotalk cég fejlesztett. A mesékhez számtalan játék csatlakozik, amelyek célja az előforduló szavak, kifejezések gyakorlása. A program könnyed használatához Bendegúz, a **18 nyelven** – köztük magyarul – tökéletesen beszélő kedves sárkány nyújt segítséget. A lemezeken található 18-18 dal, mese és vers hagyományos CD-lejátszóval is meghallgatható.
Magyar angol MPC, hibrid 6990 Ft (lemezenként)

Magyarország madarai és lepkéi

A lemez Magyarország **170 madárfaját** és mintegy **900 lepkefaját** ismerteti a századelő magyar tudományos alapműveinek felhasználásával, dr. Balogh János akadémikus előszavával. A könnyen kezelhető, igényes grafikájú programban **600 oldalnyi** szöveges leírás (melynek egy része 50 percben élőszóban is meghallgatható), **75 madár** hangja 60 percben, közel **700 színes és fekete-fehér illusztráció** és **50 színes táblakép** mutatja be a Magyarországon honos, részben már kihalt állatokat.
Magyar MPC2 5990 Ft

Magyarország növényei: Legszebb vadnövényeink

A hazai flóra **453 legszebb vadnövényét** válogatták a lemezre a Gödöllői Agrártudományi Egyetem Növénytani és Növényélettani Tanszékének szakoktatói. A fajták leírását **730 színes fénykép** illusztrálja. A kiadvány nélkülözhetetlen segítség a biológia tanításához, szemléltetéséhez az általános és középiskolák, valamint a témával hobbiszerűen foglalkozók és a botanikusok számára.
Magyar angol MPC 4990 Ft

Angol-magyar menedzserszótár

Az üzleti életben leggyakoribb **angol** nyelvű **üzleti és számítástechnikai kifejezések**, az **internet** használatához nélkülözhetetlen angol **fogalmak** magyar jelentését és helyes angol kiejtését mutatja be a program, amely kinyomtatható szócikkeket és **másfél órányi hanganyagot** tartalmaz.
Magyar MPC, hibrid 3990 Ft

MultiGrammatika

Öt világnyelv (az angol, a német, a francia, a spanyol és az olasz) belső összefüggései és **nyelvtani szerkezete** tanulmányozható a program segítségével. Mód nyílik a leggyakoribb nyelvi jelenségek összehasonlítására, a szabálygyűjtemény és a példák megkönnyítik a nyelvtanulók számára a megfelelő nyelvtani formák kiválasztását, a **hangos illusztrációk** pedig a helyes kiejtés elsajátítását.
Magyar MPC 2990 Ft

Internet kisszótár

Az Internet legfontosabb fogalmainak gyűjteménye.
895 Ft

HA NEM LENNE KOCKÁS PAPÍROD...

BATTLESHIP

A következő Hasbro-játék tanulmányozásával több mint egy évtizedet foglalkoztam, tehát méltán nevezhetem magam a kérdés avatott szakértőjének. Az alapul szolgáló "táblás" játék minimális konfigurációjául egy toll és egy 'Matek' vagy 'Fizika' feliratú füzet szolgál, az utóbbi mintegy kimeríthetetlen tárházául szolgálva az új partikhoz szükséges pályáknak, melyet a leendő felhasználó egy Mission Editor (ejtsd: vonalzó) segítségével teljesen szabadon alakíthat ki. Hasbroék Battleshipnek hívják a játékot, de mi nevezzük csak Torpedónak.

A szabályok ismertetésétől eltekintenék, egyrészt a szokásos helyhiány, másrészt az elképesztő bonyolultság miatt.

Ez érdekes. Megvertem a számítógépet?

Elég idétlenül nézett volna ki, ha valaki komolyan egy sima torpedóval akart volna kiállni a '97-es év PC-s játékpiacára. Még akkor is, ha azt a 'Mindent a látványért'-mozgalom jegyében minden földi jóval feldíszítették: a különböző méretű hajók modern haditengerészeti egységek képét öltötték magukra, ágyúlövésektől és rakétasivításoktól dübörögnek a hangszórók, füstölög a kockás lap (a mai napig nem tudtam megtanulni, hogy az négyzethálós), miközben a háttérben egy rakásnyi, elég jó minőségű renderelt full screen mozi mutatja az aktuális eseményt.

Na nem. A dolog nagyon csini, de a sima torpedó csak a négy részből álló gyakorlássorozat első darabja: egy 10x10-es szektorban kell elhelyeznünk minden hajótípusból egy-egy darabot, aztán után a szokásos "bénégy-talált-süllyedt"-módszer alapján zajlik a történet – aki előbb elveszti az összes hajóját, az vesztett. Itt máris van két elég nagy marhaság: nemhogy a csúcsával, de egymással szomszédos négyzetekbe is lehet hajót tenni, és csak vízszintesen állhatnak.

A többi gyakorló rész, a World Domination és a küldetések már csak annyiban emlékeztetnek az eredeti játékra, hogy a flottáinkat itt is egy 10x10-es hálóban helyezhetjük el – a többi már egy modern tengerészeti hadviselést szimuláló stratégiai játék képét ölti magára, ráadásul az aktuális trendnek megfelelően nem körökre osztva, hanem real time-ban.

Az utóbbi három gyakorló küldetést mindenképpen érdemes sorban végigjátszani, mert ezek fokozatosan ismertetnek meg a játék irányításával. A Clash at Sea-ben a feladat egy flottával eltakarítani az ellenfél négy flottáját; az Air Superiority tanít a különféle (felszíni, víz alatti és légi) haditengerészeti egységek kombinált irányítására; a Capture the Islands pedig mindezekhez még bevonja az AWACS-repülőgépek, a földi bázisainkon levő rakétasilók és a dokkok használatát.

A játék elindítása előtt – a gyakorló küldetések kivételével – a főmenüben állíthatjuk, hogy hány pontért lehessen hajókat vásárolni. Ez természetesen minden félnél azonos, multiplayer játéknál a host játékos beállítása dominál.

A következő lépés a flotta összeállítása. Ez egyébként akár egy mission editornak is felfogható, hiszen World Dominationben az aktív flották számának illetve összeállításának variálásával tulajdonképpen végtelen számú új helyzet generálható (scenarioknál természetesen ez fix). A különböző hajók mérete egyrészt a rajtuk levő fegyverzet kaliberére (egyben hatótávolságára és hatékonyságára), a típusa pedig a fegyverzet típusára van hatással, az alábbiak szerint:

Destroyer: Közepes ágyúkkal és közepes rakétákkal felszerelt romboló.

Frigate: Rakétafregatt a rombolókhoz hasonló fegyverzettel, de van rajta egy rakás torpedó is, továbbá aknákat is lerakhatunk vele.

Cruiser: Rakétacirkáló kis kaliberű ágyúkkal, viszont akad rajta néhány több robbanófejes rakéta a majdnem biztosan találó fajtából és néhány cirkáló rakéta is.

Derék gépeim visszatértek egy légitámadásból

Carrier: Anyahajók.
Méretétől függően 1 helikopter és 1-3 vadászbombázó kap helyet rajta.

Battleship: Csatahajó. Közepes, nagy és XXL-es ágyúk, valamint cirkáló rakéták.

Submarine: Különféle méretű torpedókkal és cirkáló rakétákkal felszerelt tengeralattjárók. Csak helikopterek szúrhatják ki őket – vagy a hajóink, ha szomszédos szektorban vannak, de addigra jelenlétükről már egyéb jelek is árulkodni fognak... A tengeralattjárók egyébként nem vegyíthetők a felszíni egységekkel, csak önálló flottát képezhetnek.

Koncentrált csapásmérő erő. Ez az, amit célszerű kerülni

Lehetőség szerint érdemes az erőket nem túlzottan koncentrálni, azaz ha lehetőség van rá, több flottát is felállítani. Flottának számít egy magányos romboló is, ami felderítésben lesz nagyszerű: ha egy flottánk egy ellenséges flottával szomszédos szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következésképp egy távolabb levő csatahajó ágyúi vagy fregattok és cirkálók rakétái előtt biztos célpontot kínálnak.

Bevásárlás után következik a flották elhelyezése, majd indulhat a küzdelem egy 1.600 szektorra osztott terepen. Itt a flottáinkon kívül még helyet kapnak különböző szigetek (rajta néha szárazföldi bázisokkal), olajtornyok, aknamezők – és természetesen az ellenséges flották, amelyek felderítéséről elméletileg műholdnak kellene gondoskodnia. A bal felső sarokban a választott flotta vagy bázis rajzát látjuk, de a háttéren kívül támadásnál itt is futnak videók; a jobb felső sarokban található a radar (a felette levő gombokkal állíthatjuk, hogy milyen típusú egységet jelezzen); lejjebb változtatható a nagyítás mértéke; a bal alsó sarokban látható ikonokkal pedig flottáink és szárazföldi bázisaink között szelektálhatunk.

A pointert flottánkra/bázisunkra mozgatva láthatjuk az abban levő hajókat és állapotukat, click után adhatunk parancsokat a flotta egészének:

Fire Weapons: Tűzparancs valamelyik egységnek. A program ránagyít a szektorra, amelyben kiválaszthatjuk a kívánt hajót, majd a hajó menüjében a kívánt fegyvert. Ezután ki kell választanunk a célszektort, majd ott a pontos célt. A találat nem biztos, tehát célszerű egyszerre annyi lövést elengedni, amennyit a pointer melletti töltények lehetővé tesznek. Természetesen egyszerre több hajóval és több fegyverzettel is tüzelhetünk, de a célpontkijelölési hercehurcát ilyenkor újra el kell játszanunk. Spéci fegyverzetként üzemelnek az anyahajókon levő helikopterek és vadászbombázók. Légicsapást (Air Strike) intézhetünk egy kiválasztott szektor ellen (nekem a Bombing csak a bázisokról indítható AWACS-gépeknél üzemelt), vagy a Recon megjelölésű küldetésekkel felderítést végezhetünk a hajó előtt menetirányban vagy egy kiválasztott útvonalon, illetve őrjáratoztathatjuk őket a flotta körül. Start után a légi egységek szintén "flottává" válnak: ki lehet választani belőlük egy-egy gépet, aminek fegyvereivel tüzelhetünk földi és légi célpontokra (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön szükség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik). Üzemanyagkérdésekkel nem kell foglalkoznunk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazareppennek az anyahajóra.

Set Way Points: Ezzel lehet mozgatni a flottát egy adott útvonalon. Menüjének első pontjával töröljük az útvonalat (a flotta megáll), a másodikkal pedig visszatérünk a játékhoz.

Alert Conditions: A riadókészültség mértéke. Az [illegible] a flotta félsebességgel halad és javítja a károsodásokat. A hajók károsodásai ugyanis menet közben illetve a bázisokk dokkjában reparálhatók. Sárga jelzésnél normál a sebesség, narancsnál dupla, vörösnél pedig már csak nagyon rövid kurzusokat adhatunk meg. A tengeralattjáróknál a Red fokozat eltérő: ilyenkor törlődik az összes way point és a tengeralattjáró lemerül.

Defence Measures: A normál készenléti opción kívül itt állíthatjuk be, hogy a flotta rakéta-, légi- illetve tengeralattjáró támadás ellen védekezzen zavaró műszereivel, illetve ha van benne anyahajó, helikopterekkel és vadászbombázókkal.

Tulajdonképpen ezzel a kis kezelési útmutatóval véget is ért a leírás, hiszen a játék a továbbiakban pofon egyszerű sablonra épül: a légi felderítéssel meg kell keresni az ellenséges flottákat/bázisokat/olajtornyokat, aztán a csapásmérő erőket a közelükbe mozgatva az utolsó szálig meg kell semmisíteni őket. Ez ugyan elég egyszerűen hangzik, de mindenkit biztosíthatok, hogy játék közben már nem lesz az: a győzelemhez nemcsak némi taktikai érzékre lesz szükség, de gyors reflexekre is.

Enyhén szólva volt némi előzetes fenntartásom a Battleshippel szemben, mondván, mi a fenét akarnak kihozni egy torpedóból – de miután elkezdtem játszani vele, ezek szépen el is oszlottak, mert a játék nagyszerű. Gyors, látványos, könnyen kezelhető – multiplayerben pedig verhetetlen szórakozás. Ajánlom figyelmébe mindenkinek.

CoVboy

battleship — Kiadja: Hasbro Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX2/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Gyors • egyszerű • hetekig el lehet vele játszani
✗ Közelharcnál kissé nehézkes a célzási procedúra

94%

CINKELT LAPOK

PERFECT WEAPON (PLAYSTATION)

A következő kód sérthetetlenné tesz minket, tehát az energiakijelzőnk sosem fog csökkenni. Menet közben nyomjunk egy Startot, azaz pauzáljunk, s gyorsan nyomjuk le a KÖR+NÉGYZET+JOBB gombokat egyszerre. Eresszük fel őket, majd hasonló gyorsasággal szintén egyszerre nyomjuk le a BAL+R1+R2 kombinációt. Ekkor egy hangot hallhatunk - legalábbis, ha jól csináltuk. Engedjük tovább a játékot, és élvezzük a sérthetetlenséget.

IRONMAN/X-O MANOWAR IN HEAVY METAL (PLAYSTATION)

A játék password opciójánál a következő kódokat beírva minden extrát megkapunk, plusz még 99 életet is.

Egy játékos mód - Utolsó szint:
C04A770777777
7777777777777

Két játékos mód - Utolsó szint:
C02A77X777777
7777777777777

RE-LOADED (PLAYSTATION)

Csakúgy mint a játék előző részében, a következő kódokat a Pause képernyőn kell bevinni, de csak azután, hogy az L1 és L2 gombokat már kb.10 másodperce lenyomva tartottuk, és a kódok beírása alatt továbbra is így tartjuk őket.

Extra lőszer: HÁROMSZÖG, BAL, BAL, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.

Pálya ugrás: BAL, HÁROMSZÖG, X, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.

Extra életerő: LE, JOBB, BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE.

Fegyver power-up: BAL, FEL, X, KÖR.

Mindegyik cheat amit beírunk, a pause menüben fog megjelenni, amiket ezután az X-szel fogunk tudni kiválasztani.

CRUSADER: NO REMORSE (SATURN/PLAYSTATION)

A főmenüből menjünk a Load Gamere, majd a Teleport Missionre, kódszónak pedig a következőt adjuk meg: LOSR. A gép látszólag úgy veszi, mintha hibás kódszót adtunk volna meg, de játék közben mégis a következő csalások fognak a rendelkezésünkre állni:

Teljes életerő, és energia:

Saturn - nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.

PlayStation - nyomjuk le a NÉGYZET+R1-et.

Teljes fegyverzet és az összes tárgy:

Saturn - nyomjuk le az X+Y+Z-t egyszerre.

PlayStation - nyomjuk le a KÖR+R1-et.

COMMAND & CONQUER (SATURN)

Íme néhány csalás ehhez a kitűnő stratégiai játékhoz. A bevitelükhöz még meg sem kell állítani a játékot, tehát simán, az első küldetést elindítva, menet közben üssük be őket.

Pénz kód: JOBB, BAL, A, B, C, Z, Y, X, JOBB, BAL. Ahányszor csak ezt a trükköt elvégezzük, a pénzünk 5000$-ral fog növekedni.

Térkép kód: FEL, LE, JOBB, BAL, A, FEL, LE, JOBB, BAL, A. Hirtelen a térkép összes fekete része felderítődik, s így könnyen figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását.

Nukleáris bomba kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, A. Ezzel rögtön egy indítható nukleáris fegyver boldog tulajdonosai leszünk.

Ion-ágyú kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, B. Ezzel a csapataink egy ion-ágyúval gyarapodnak.

Légi csapás kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, C. Egy air strike ikon fog megjelenni az oldalunkon.

Lézer kód: X, Y, Z, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, X. Ahhoz, hogy ez működjön, már rendelkeznünk kell egy Orca VTOL helikopterrel!

Építkezés kód: Y, A, B, B, A, LE, A, B, B, A, LE, FEL. Mielőtt ezt bevinnénk, szükségünk lesz minimum egy energiaközpontra és barakkokra. Segítségével annyi munkaerőt, és eszközt kapunk, amennyire csak szükségünk van. A pénzkóddal együtt használva iszonyú gyorsan építkezhetünk.

Visoroid kód: C, JOBB, A, Z, Y, B, FEL, B, B, A. Időnként egy blob fog megjelenni a pályán.

SOVIET STRIKE (SATURN)

Kedves Elvtársak, a Saturn verzióban mások a pályakódok, mint a PlayStation változatban, íme:

Crimea - KRAZHA
Black Sea - VERBLUD
Caspian - YADRO
Dracula - PERIWOROT

DIE HARD TRILOGY (SATURN)

A PlayStation verziót már kivesézték, most következzen néhány Saturnos cheat!

A második résznél amint meglátjuk, hogy valaki tüzel ránk, rögtön hajítsunk egy gránátot. Ha jól csináltuk, egy M16-os géppisztoly villan fel a képernyőn, s innentől fogva ez lesz az alapfegyver. Érdekességképpen elárulјuk, hogy ugyanezen a pályán rövid időre magunkra uszíthatjuk a rendőröket is, méghozzá úgy, ha rögtön a játék elején elintézzük az első két rendőrkocsit.

De jöjjön inkább az igazi, "BIG" csalókód: amikor a játék töltődik, és a Die Hard copyright jogainak a képernyője látható, azalatt üssük be: C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Ha eredményesek voltunk, bevillan egy fehér képernyő, mutatva, hogy a cheat aktív. Ezután bármelyik részt elindítva, és a játékot lepauzálva nyomban láthatjuk, hogy a Pause menü néhány csaló opcióval bővült, úgy mint pályaugrás, vagy sérthetetlenség.

HARDCORE 4X4 (SATURN)

Az alábbi csalásokat pauzálás után üssük be!

Tank mód: A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A.

Örök turbó: C, JOBB, A, Z, Y, C, A, JOBB.

TV kamera nézet: JOBB, A, BAL, BAL, Y, LE, FEL, BAL, BAL.

Ugrás az utolsó körre (csak akkor működik, ha az első helyen autózunk): BAL, BAL, BAL, A, A, A, BAL, BAL, BAL, A, A, A.

SONIC 3D (SATURN)

A címképernyőn tartsuk lenyomva a FEL+JOBB-ot, az A-t és a C-t egyszerre, s a Starttal így indítsuk el a programot. Nos, ezután már csak annyi a dolgunk, hogy játék közben pauzáljunk, és az A-val, a B-vel, vagy a C-vel pályát ugorjunk, attól függően, hogy mekkora részt akarunk kihagyni. Ezen kívül ráadásul az X-szel extra életet kapunk, az Y-nal extra medált, a Z-vel pedig Smaragdot.

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

A múlt számunkban közölt trükkökhöz íme még néhány további csalás. A bevitelük módja változatlan, tehát a Game Select képernyőn először is be kell adnunk az L, R, R, L, R, R, L, R, L, R kódot, majd a csalásokat ezután írhatjuk be.

MUSIC - A Music Test módba kerülünk.

LIVES - a játékot 50 élettel kezdhetjük.

APOK

COLOR - megváltozik Dixie és Kiddy ruhájának a színe.
MERRY - a karácsonyi mód bekapcsolása, aminél néhány bónuszpálya grafikája megváltozik.

WAVERACE 64 (N64)

Valami újat akartok? Próbáljátok ki, milyen egy delfin hátán lovagolni! A főmenüből a Stunt módot válasszuk, majd a Jet Ski kiválasztása után ügyeljünk, hogy a Dolphin Park pályán legyünk. Kezdjük el a versenyt. Hogy működjön a dolog, már az első körben át kell mennünk minden egyes karikán, és minden egyes figurázást be kell mutatnunk, ráadásul még az időnek sem szabad kifutnia. Ha ez sikerül, egy delfin visítást fogunk hallani. Ekkor menjünk vissza a főmenübe, és induljunk a bajnokságon (Championship) normál fokozaton. Indítsuk el a Warm Upot, majd amikor kiválasztjuk a Jet Skinket, húzzuk lefelé az analóg joyt, és tartsuk lenyomva az A gombot mindaddig, amíg a verseny elkezdődik. Ekkor a Dolphin Parkban találjuk magunkat, és a Jet Ski helyett egy delfin van alattunk.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (N64)

A lényegesebb Turok cheateket a múlt számunkban olvashattátok, most néhány kevésbé hasznos, de felettébb érdekes kód következik.
Disco mód: SNFFRR. Hatására az ellenfelek nem támadni, hanem táncolni fognak. (Kivételt képeznek persze a rovarok.)
Vázlat mód: DLKTDR. A gyönyörű 3D-s grafika egy monokróm "rajzzá" válik.
Galéria: THBST. A gép bemutatja az összes ellenfelet.
Credits: FDTHMGS. A készítők névsora.
All Cheats: RBNSMTH. Az összes csalás beírása.

ALIEN TRILOGY (PC)

COMENANDHAVEAGO - összes fegyver
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - végtelen muníció
NADIAPOPOVxx - szintugrás (1-34)

HELLBENDER (PC)

Kissé eltolták a programozók a nehézségiszintet, annyira lehetetlen megoldani egy problémát, hogy könnyen nevezhetnék a játékot idegrombolónak. Hál' istennek elrejtettek benne egy-két könnyítő kódot:
IMPUMPD - összes fegyver
URDEAD* - hozzáférés egy bizonyos fegyverhez (a csillagot egy egyjegyű számmal kell behelyettesíteni)
TOTLPWR - energia max.-ra
AUNTEM* - szintugrás (a csillagot 1-8 -ig lehet behelyettesíteni)
IMSTUCK - ugrás a következő szintre

ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC)

A játékállások a SAVES alkönyvtárban szimpla szöveges infokat tartalmaznak, így tehát akár egy sima Notepaddal is átszerkeszthetők a dolgok. A második sorban a CREDITS után találjuk a jelenlegi készpénzünket. Ha átírjuk 99999-re az jelentősen segít majd anyagi helyzetünkön. Még több apróság is átírható, de ezekkel csínyján kell bánni, mert majdnem mindegyikhez több sort is módosítani kell – ha nem tesszük a játékállás betöltésének egy szép fagyás lesz a jutalma.

DAYTONA (PC)

Ha az valamelyik versenyen az elért eredmény elegendő ahhoz, hogy beüthessük a nevünket, pötyögjük be régi Sega-sikerek kezdőbetűit, ponttal elválasztva egymástól, például O.R(Outrun) S.H(Space Harrier) A.B(After Burner) O.R(Out Run) és az eredeti zenék szólnak a játékban.
Ha PC-módot választunk, a pálya kiválasztása után nyomjuk a Space-t, amikor autót választunk. Time Lap módba kerülünk. Befejezés után válaszoljunk Yest a visszajátszáshoz és az F9 gombbal helikopter néyetből követhetjük az eseményeket.

DIE HARD TRILOGY (PC)

A három játék közül bármelyikben állítsuk meg a játékot az Esc gombbal, majd nyomjuk le az R-t és a 2-t
Die Hard 1:
REAR – az ellenségek a lábuk közé durrantanak
RUDE – isten mód
REDO – 50 gránát
AAAAAAAAAARRRR – csontváz mód
RUDDER – végtelen lőszer a fegyverekhez sorban. Egyszer kell beütni a shotgunhoz, kétszer a P5-höz és így tovább
Die Hard 2:
DARE – isten mód
RELOAD – egy csomó gránát és rakéta
Die Hard 3:
EOXOELXDL – jobban meglöki a kocsikat, és ettől néha fel is fordulnak

STRIFE (PC)

A shareware verzió kódjai:
STUFF - legyőzhetetlenség, összes fegyver, kulcs
IAMGOD - legyőzhetetlenség(csak így simán)
GUNS - összes fegyver
OPEN - összes kulcs
KILLEM - a szinten lévő összes ellenfél kiirtása
SPIRIT - no clipping mode
GOTOxx - szintugrás (32-34)
MOVEMEx - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára
IDDT - teljes térkép
ILIVE - energia
IDMYPOS - megmutatja a koordinátákat
A teljes verzió kódjai:
JIMMY - összes kulcs
TOPO - teljes térkép
ELVIS - no clipping mode
SCOOTx - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára

HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA)

Íme az összes pályakód a HUMANS sorozat legutolsó és legelvezetesebb tagjához:
MOONBASE
2- FLOORS ON FIRE
3- CAMERA TOASTY
4- JUMPING BEANS
5- SPANNER EATER

ANCIENT EGYPT
6- CHALK N CHEESE
7- EYEBROW JUMPER
8- MAD HEAD FRED
9- SPACE CHOMPERS
10- A BIG BEATING
11- GOING TO MARS
12- HUGE TURNIPS
13- PINK PEA SOUP
14- LUMPS OF MUD
15- PILES OF SPUD

ANCIENT CHINA
16- GLENZ VECTORS
17- HUNKY DORY
18- RASTER TUNNEL
19- LICKERTY SPLIT
20- PORK CHOP CITY
21- CANNIBAL BOB
22- BABOON CASES
23- SHOTGUN DODGER
24- DRAGON BALLS
25- INTERFERENCE

THE VIKING ERA
26- BEEEEEEEEEEEEF
27- MUSHROOM SOUP
28- THE SLAM DUNK
29- IN TURKEY TOWN
30- KING KEV HMMMM
31- MAN DING A SHOP
32- SPIT N POLISH
33- PIE DOMINATION
34- DANCING DINGO
35- RED EGG TIMER

MODERN JAPAN
36- DONUT DIMPLE
37- BEASTRO FLAPS
38- XOMBO LICKERS
39- BOMB BANGERS
40- DONKEY WARRIORS
41- BONUS ARE GOOD
42- SNAKES IN TOWN
43- KING PIN BEAST
44- CRUSTY BOFFIN
45- BLUE TREE TOPS

THE SHERWOOD FOREST
46- PURPLE BULLET
47- BACON SQUASHER
48- HELL AND BACK
49- TROUSER TRICKS
50- MASTER JODEZ
51- CONCRETE BREAD
52- SLIMERY TEACHUP
53- TASTY BRICKS
54- TICKLE FLICKERS
55- TABLE OF SKIDS

CAMELOT
56- OREGS OF CAT
57- HOPPING TABLES
58- LIGHT NOODLES
59- HOWLING GARAGE
60- ZOOMING TACTIC
61- CARPET KICKERS
62- PLASMA DRIVER
63- ZOCK OF ROCK
64- BEANS ALIVE
65- TEACAKE BLISS

IMPERIUM GALACTICA (PC)

A játékban a cheatek aktiválásához nyomjuk le a Shiftet, majd gépeljük be: KAROLY. Ezután egy billentyű leütésével a következő csalásokat érhetjük el:
c - az összes kolónia és felfedezés, ha még egyszer megadjuk, lehet cheatelni a bolygókon is
v - +100.000 sztotyinka
Az 5-6-7-8-9 gombokkal a rangunkat állíthatjuk emelkedő sorrendben, de erre azért nem árt vigyázni, hiszen az 5 billentyűvel elérhető rangtól már látjuk az egész galaxist, és ha olyan helyre küldjük a hajóinkat, ahova nem lehet, akkor elvesztjük a flottát és egyből szépen le is fokoznak bennünket.

Csev

Újra itt a nyár! Meg én is. (Ezt hívják halmazati büntetésnek.) Jön CoVboy apó a nagy levélcsordával, marhaságokkal és most először csirkeségekkel is, legalábbis dekoráció szinten, mert megtetszett a Redneck Rampage reklámja. Már most megígérhetem, hogy ebben a hónapban csupa zöldséget fogok beszélni, Mert a zöldön zöldön az nagyon dizájnos. Kezdésnek egy usque mérges úriember irománya fogja megadni az alaphangot :

Helló CoVboy!

A múlt hónapban írtam már nektek, a nevem Gjaza the Software-piratee. Azért nem írom le a rendes nevemet, mert már leírtam az előző levélben. Persze null reakció! Már nem azért, tudom, hogy marha sok levelet kapsz, de valami reakció azért lehetne, hogy pl. XY-nal nem értek egyet. Ő úgyis tudni fogja, hogy kiről van szó. Régebben bevált szokás volt, hogy Zolee válaszolt embereknek az újságban legalább egy sorban. Ez nem véletlenül lett kitalálva.

Itt akkor meg is torpanhatnánk egy szóra. Beismerem, hogy nem válaszoltam a leveledre egy sorban. Szánombánom bűneimet. A gyötrő bűntudattól oly módon óhajtottam szabadulni, hogy odaléptem egy újságoshoz, és magamhoz szólítottam egy áprilisi 576-ot. Ennek a sajtóorgánumnak ugyanis nem titkolt mellékhatása, hogy messze űzi a gond felhőit az orcáról. (Ettől a hónaptól elő is fizetek rá, mert úgy hallottam, úriembereknél az dukál.) Fel is csaptam a lapokat a Tudomány Tárházánál (gondolom, mondani sem kell, hogy ez a Csevegő fedőneve). Képzeld, mit látok?! Az egész rovatnak majdnem a fele kizárólag egyetlen levéllel foglalkozik 'Válaszolóív' címszó alatt. Mondjam, hogy hívják a levélírót? Szóval tényleg null reakció, és tényleg bocs, hogy nem válaszoltam egy sorban. Egyébként az egysoros válaszokat nem tartom szerencsésnek (még ha a Zolee csinálta, akkor sem), mert ugyan lehet, hogy a levél írója tudja, hogy miről van szó – de másik 20-30 ezer ember meg nem igazán, tehát a dolgot egyfajta káosz-feeling lengedezné be.

Na ezen kívül még lenne 1 pár hozzászólásom:

1. Tényleg lehetne stábfotó, de ne olyan igazolványkép-szerű, hanem életszagúbb.

Jó. Rendben. A következő számban lesz stábfotó. Fogalmam sincs, hogy kit akarsz ijesztgetni ezekkel az arcokkal, de életszagú lesz, az biztos. Azt viszont már előre megmondom, hogy darts nyilak dobálása, bajszok rajzolása, voodoo varázslat és hasonló praktikák a képekkel hatóságilag tiltva vannak!

2. A poszter maradjon. Lehet, hogy elférne a helyén 1-2 leírás, de nem emelkednétek ki a többi újság közül, pedig ezzel a poszterrel egyediek vagytok.

Rendben. Poszter marad.

3. Lehet Comix Corner és novella is, mert ettől változatosabb a lap, és nem olyan sablonos.

Ebben is egyetértünk. Viszont elég sokan nem akarják őket, tehát alkalmasint muszáj kompromisszumnak születnie. Addig vegyük úgy, hogy ezek a rovatok pihennek.

4. Kérdőív is lehet. Imádom a kérdőíveket!

Ezt a levelet azért írtam, mert szívemen viselem a lap sorsát! A Csevegőben írhatnál legalább egy egyszavas megjegyzést, hogy tudjam, hogy ezt elolvastad. Meg azt is jó lenne odaírni, hogy Gjazának.

Ismételten szeretnék megnyugtatni mindenkit, hogy az ide érkező leveleket legalább két ember elolvassa. Én például ezért a levélért kaptam vagy 15 felkiáltójelet és két összehúzott szemöldököt az első olvasótól – mármint azért, mert "nem válaszoltam" az előző levélre. Gjazának: Elolvastam. Null reakció.

Érdekes levél következik, amelyben egy mélyen szántó találós kérdés megfogalmazása mellett megismerkedhettek az arj-zett kérdőívvel is:

Hello CoVboy!

Hát ezzel a kérdőívvel jó nagy bonyodalmat csináltál! Oldal, ár, CD...Hah! A teljesség kedvéért én is beleszólok.

Oldalszámnövelés: Allright! Csekély áremelés mellett jöhet pár oldal! De! Ne legyen:

- több reklám (suxx)
- novella (No more vella?)
- hónap baromsága (NO!)
- még több árlista (Fúj!)

Ez a mostani Mixim-katalógus jó ötlet volt! Nem foglal helyet, mégis mindenki elolvassa! (Az jó. A Miximnél is azt szeretnék.)

Hát ennyi lenne a véleményem. Valami még piszkálja a csőrömet. Egy kérdés:

MIÉRT NINCSEN HOMEPAGE-E ÉS E-MAILJE AZ 576-nak?

Hm, miért? Nem érné meg? Haha! Dehogynem! Akkor meg miért nincs? Na jó, békén hagylak.

MCH of Propeller

Na igen. Amikor először bebóklásztam ide, én is pont ezt a találós kérdést szegeztem neki mindenkinek. Azt mondták, hogy ha ilyen kell, akkor nem gond, holnaptól lesz. Illetve ez volt az elképzelés. Namármost a telefonászok szeretettel vették érdeklődésünket, és örömmel közölték, hogy már szeptemberben megoldódik ez a problémánk. Mármint szeptemberben fogják majd megmondani, hogy mikor lesznek hajlandók olyan telefonvonalat beszereini, amin málnaszörfözni is lehet. Jópofa, nem?! Viszonylag gyorsak. Tehát hómpédzsre még várni kell egy pöttyet, amit részemről már csak azért is roppantul sajnálok, mert csodaszép, tejjel-mézzel folyó kis honlapot találtam én ki, mindenféle letölthető nyalánksággal, online magazinnal, meg hasonlókkal. Azonkívül egy füst alatt rögtön lenne hely novelláknak, Comix Cornereknek, és mindennek, ami az újságból kimaradt.

Röpke válasz következik egy röpke levélre:

Helló CoWboy!

A nevem Fidó Didó. És az újsággal kapcsolatos dolgokat szeretnék megemlíteni. Szeretném, ha visszahoználtok azt a fránya Hónap Bukása cikket. Miért? Régebben kiröhögtem a belemet tőle. Amúgy én is PC-s vagyok, mint az újság olvasóinak nagy része. A Theme Hospital leírásánál meglepődtem a tesztelője nevén: dr. prof. CoVboy. Hogy miért? Ugyanis ez a leírás is volt olyan színvonalas, mint a többi. Nem is tudtam, hogy a tehénpásztorok tudnak írni!

Természetesen nem tudok írni. Az ilyen kispolgári csökevényeket én elvetem. A Csevegőket is tollba mondom. Akarom mondani: szövegszerkesztőbe, a hi-tech pásztorok már csak ilyenek. A Theme Hospital két oldala pedig teljes egészében nyomdahiba volt.

Helló CoVboy! A vonal túlsó felén Stryker beszél. Gondolom ebből már ki is találtad, hogy én egy Mortal-mániás vagyok, és ez igaz is. A Mortal szerintem egy kiváló játék ezért havonta mini-

vegő

mum fél oldalt kellene szentelni neki. A Mortalosokon kívül felőlem azt sértegetsz, akit akarsz, de ezt a szilikongyerekdumát jó lenne ha abbahagynád, mert különben hívom a 107-et. Egyébként az újság nagyon tetszik, őle si nav evtezif yge ervé. Ezek voltak röviden Stryker kívánságai.

Ez a Mortal üldöz engem. Hetekig hajkurásztam Mortal-poszterre valót. Illetve posztersorozatra valót, mert úgy gondoltam, hogy le lehet nyomni az összes szereplőt – aztán kiki tapétázhatja a szívének kedvest. A szereplőket ugyanis nyilván előbb megrajzolták vagy megfestették, tehát valahol meg kell lennie ezeknek az artworköknek. Ez onnan is bizonyos, mert elődöm hagyatékának átvizsgálásakor találtam 7 kis képet Sub-Zeroról meg pár társáról. Ezekből sajnos nem lehetett posztert csinálni, mert legalább az ezerszeresére kellene nagyítani őket – de valahol léteznek ezek a rajzok, és nyilván a többi is. Megkezdtem tehát a hadműveletet, amelynek fő csapásiránya az Acclaim magyarországi képviselője volt. Sirámaimra közölték, hogy annyi Mortalos anyaguk van, hogy a Nagykörutat is végigplakátozhatom velük. Hohó, akkor lejm! Kaptam is egy SyQuestet azzal, hogy ezen Mortal poszter hegyek vannak (de legalábbis egy). A szerkesztőségben nagy boldogan nyitogatom a cuccot – hát mi van rajta? A Space Jam kézikönyvének a szövege, Quark file-ban. Fekete-fehérben. Hm. Ebből nem lesz Mortal-poszter. További sirámok az előző helyre, újabb ígéret: most kocogunk a germánokhoz valami kiállításra, onnan hozunk neked egy rakás MK-anyagot. Az új zsákmány CD-n érkezik. Ez már biztatóbb, ilyenen már elfér egy-két poszter. Sajnos megint nem teljes a siker: Mortalnak Mortal, csak nem poszter, hanem összvissz tíz képernyő dump a PlayStationös UMK3-ból. De nem adom fel: lesz Mortal-poszter, ha beledöglök, akkor is! (Legkésőbb a Mortal Kombat 7 megjelenésével egy időben...) Külön azért egyelőre nem írogatunk róla fél oldalt, ha egyszer már kitárgyaltuk. Addig vigasztaljon az a tudat, hogy a szilikongyerek nem az én dumám, hanem a Martiné. Továbbá senkit sem óhajtok megsérteni a Csevegő kusza soraival, nem ez az alapvető cél. Meg egyébként is: Halál a Mortalosokra...

Hello CoVboy!

Engedd meg, hogy bemutatkozzam (ha nem engeded meg, olvasd tovább a *-tól) (Jó.)

*Már párszor írtam nektek (amikor még nem ti, hanem ők volt). Pontosabban a Csevegő című kolosszális rovatban (Ez nem irónia!) is helyet kaptam, ugyanis Zoleeeeeee egy idétlen poénomat idétlenül (és kicsit átidétlenítve) betette, és idétlent csinált belőlem. Erre írtam egy búcsúzó levelet (ez a specialitásom) neki, ami szintén helyet kapott. Tulajdonképpen csak azért írtam, hogy rádöbbentsem kissé "lenéző" stílusára. Nem sikerült. Ez poén. Volt. Lett volna. Szóval nem haragszom rá, és (talán észrevetted) nem mondtam le az újságról. Ezt neki is megmondhatod, bár nem hiszem, hogy én lennék a szívügye. Úly téma: ÉN. (Ez a kedvenc témám.) (Lesz 576 is.) (Az meg az enyém.) (Éljenek a zárójelek!) KONZOLOS vagyok. Van egy NES-em és egy SNES-em. Kitalálhatod, most mit fogok venni. (Netán egy Saturnt?) Az ne tévesszen meg, hogy géppel írok, de van egy Macintoshom, ami nem rossz, de programokban nem vagyok gazdag. Szóval épp tollat készültem ragadni, hogy megkérdezzem, vajon miért is venné egy Nintendos az újságot, amikor valamelyik számban 1, azaz egy, azaz egyetlen egy nintis program megjelent. Aztán a következő számban SEMMI. Azaz NULLA. Miután (protekcióval)(meg egy nagykéssel) kijöttem a gyogyóból, ismét hozzátok fordultam, és láttam, hogy van már soksok nintendo program kösz.

Ha elfogadsz egy tanácsot a jó öreg Jabbatól (ez én vagyok: csúnya és gonosz), ne nagyon foglalj állást bizonyos dolgokban. Bár én nem vagyok drukker, de lehet, hogy a múltkori zöld-fehér szöveged miatt sokan meglincseltek volna. Az nem valami egészséges dolog. Dícséretes pár munkatársad Nintendo felé hajlása. Tudják, mi a jó... De vannak akik nem veszik ezt lyó néven. Ennyi. Az újság felosztása tökéletes, a dumád még annál is tökéletesebb, majdnem olyan, mint az enyém. Apropopó! A februári szám címlapja jobb: a Nintendo jobban néz ki az elejére írva. Persze ezt nem célzásnak mondtam...

U.I.: Légyszi, ha lehet, ne tedd be a levelemet a Csevegőbe, vagy ha mégis, az elejét hagyd le, és maradjunk a Jabba névnél. Nem csípem az álnevezést, de amúgy nem érezhetem magam biztonságban...

N64-kérdésekre a válaszok előrébb, a cikkben. Lehet, hogy nem bölcs dolog állást foglalni bizonyos dolgokban, de azért néha nem árt, mert az ember szép lassan beleszürkül a háttérbe. Ez persze nem vonatkozik kimondottan a Fradira (egyébként ha valaki lelki problémát csinál magának abból, hogy én melyik focicsapatnak szurkolok, szíve-joga, és egyébként is az teljesen ingyen van). A Nintendo arányával a konzolok között ugyanaz a helyzet kisebb vonalakban, mint a PC-konzol aránnyal. A helyhiány, ugyebár...

Tisztelt CoVboy és 576!

Hogy miért írok, miért kezdem hoggyal a mondatot azt nem tudom, de remélem majd menet közben kitalálom. Az első 576-om az 1991/4 volt. Akkor vettem, amikor kórházban és már nagyon untam magam. (Aha. Tehát orvos vagy.) Noha számítógépem nem volt, megszerettem a lapot és megrendeltem az előző számokat is. Ma már megvan az összes, és mindig figyelemmel követtem a lepbéli eseményeket, de írni nem írtam soha semmit. Illetve egyszer írtam egy poéndús, de velőtlen levelecskét, megtalálhatod az 1993/3-as számban, ami egyébként szerintem egy elég fals változást hozott a lap addigi arculatában. Szerencsére a helyzet azóta javult, a mai design tényleg nyugati színvonalú.

A PC-konzol problémához: nekem kicsit más színezetű a bajom a dologgal. A mai generáció számítógépesei közül már sokan rögtön a csúcsminőségű gépeket kapják kézhez, s nem nőnek fel hozzájuk. Én még egy C64+ magnó összeállítással kezdtem, s tudom mekkora örömet tud szerezni egy kb. fél perces zene és állókép egy játék befejezésénél. A maiak közül sokan azt sem tudják, hova kapjanak, önzőek, és megnyilvánulásaikból ítélve sokuk egy nagy s****t hord a nyakán . Szerintem ezekre a hangokra ne nagyon hallgass, még ha esetleg jelentős számúak lennének, akkor sem. Ha az újság őket kezdené kiszolgálni, silány nyáltömeggé korcsosulna. Őszintén szólva mindig fellelkesülök, ha néha-néha beszóltok az ilyeneknek. Ez nekem annyiban PC-konzol probléma, hogy a fenti emberek nagy része eddig a konzolosok közül került ki, de sajnos mostanára már az ilyen mentalitású PC-sek száma is egyre több. Én úgy látom, hogy a cikkegyensúly OK.

A dupla Csevegő császár és az új formátumú Hírek is. A Trend rovat jó húzás, kíváncsi vagyok, mit vesztek még nagyító alá. (Arra én is.) Sokan fel-, ti meg elvettétek az ötletet, hogy az 576-ban programozásról vagy bonyolultabb felhasználói programokról írjatok. A magyarázat szerintem elfogadható volt, de én mégis szívesen látnék egy-két dolgot a lapban. Nevezetesen dióhéjban írhatnátok arról, hogy mi is az a prerenderelés, blackbox technika, fmp, gouraud shaded poligonok meg ilyenek. Én zabálnám a cikket és tényleg hasznos lenne, hiszen majd minden írásotokban van legalább egy ilyen vagy a fentiekhez hasonlatos kifejezés. Lehet, hogy gyér vagyok a témában, de a következő mondat az "Anyanyelv és kommunikáció" c. könyv buzgó tanulmányozása után sem került közelebb hozzám:"A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal real timeos texture mapped és tökéletesen árnyékolt poligonos grafikával készültek." Háááát... éljen! András, Budapestről.

Hm. Az utóbbi esetben csalhatatlan jelekből sikerült ráismernem Vári Zoli finoman cizellált stílusára. Jó, majd kiadunk hozzá egy értelmező szótárat is. A levél első részében felvetett gondolatokat pedig ajánlom azon számos levélíró figyelmébe, akik ebben a hónapban is PC-konzol háborúsdival terhelték postaládámat.

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KÍNÁL

Commodore-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése. Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845, 30-510-510

Amiga 600-as számítógép 1.3, 2.0 kickstart átkapcsolóval, lemezekkel, szakirodalommal eladó. Érd.: 53/373-595

Eladó Amiga 1200-as monitor, winchester, stb. Irányár: 35.000 Ft. Érdeklődni: 46/351-312

A500 (1 MB) + Philips színes monitor + monitorszűrő + 1 db joy + 1 db mouse + több, mint 300 db lemez játékokkal eladó 60.000 Ft-ért. Érd.: Molnár Gábor 142-2633

C64 KÍNÁL

Eladó egy C64 + 1541 drive + magnó + 2 joy + egér + mátrix nyomtató + 150 lemez + rajzpad. Érd.: Svientek Norbert Tel.: 221-2375 délután!

EGYÉB KÍNÁL

SEGA MDII + SEGA-MCD, 2 db controll paddal, 3 db CD-vel, 1 év garanciával, reális áron eladó. Érd.: Keresztheiyi Krisztián Bp XIV.,Tihamér u. 36. 1/1. 1141 Tel.: 363-23-24 (15 óra után)

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megegyezés szerint. Jánosi Gábor Cím: Homokmégy Gerle u. 7. Tel.: 0678454-013

Eladók a Guru 92/2-93/3 számai (a 92/3-ast kivéve). Ár: megegyezés szerint. Ugyanitt eladó 2 C64-es program: Wasted Time: 600Ft, Lethal Weapon: 500Ft, együtt csak 1000Ft. Valamint játékleírások minden géptípusra. Listát küldök! Cím: 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27. Ifj. Szabó Barnabás

Eladó: SEGA GameGear + 8 db játék + hálózati adapter. Ár: 30000Ft. Érdeklődni: Berta Gábor 316-58-10

Eladó SNES-re Super GameBoy + 2 db játék T2 + F1. Ár: 6000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 06-62-240-569

Eladó SMS + 3 játék + adapter 1 db javítandó Game G + 6 játék + C64 + floppy + színes monitor + 61 lemez. Este 4208330

Eladó SEGA MD + 6 játék (MK 2-3, Sonic, MG1) + 4 joy egyben vagy külön. Tel.: 95/320-928

Eladó PSX-re Soviet Strike - 8500-ért. Tel.: 277-97-09 17h-tól

Megadrive játékok olcsón eladók. Pl: Earthworm JimII. Érd.: 06-30-289866

Eladó 5 hónapos Sony PSX + 2 joy + 4 demo CD + 1 játék. Ár: 50.000 Ft. Érd.: Tel.: 367-30-77 Sürgős!

SEGA Master System II. 4 játékkal 12.000 Ft-ért eladó. Érdeklődni: Svéda Zsanettnál Tel.: 48/465-047

Eladó SEGA MD2 3 játékkal, MK2, Desert Strike, Judge Dredd. I.ár: 36000, esetleg külön is. Tel.: 0633440540 Molnár Viktor Dorog, Akácfa út 6.

SNES + 2 db joy + konverter + 14 játék eladó. Judge Dredd, Mickey Mania, Donkey Kong 1-2, Mario Kart, Jungle Book, Aladdin, Mario All Stars, Star Wars 1-3, Mario World, Yoshi's Island, Earthworm Jim2. Érdeklődni 19 óra után: 06-23-341-854. Irányár: 80.000Ft.

Eladó SMD + 2 joy + 6 db játék (Mortal K., Earthworm Jim). Irányár: 30.000Ft. Érd.: (52) 366-782

SEGA Saturnhoz vadonatúj Arcade Racer kormány dobozban 17.000Ft-ért eladó. Tel.: 285-1324

Sony PSX eladó: 1 joy, demo CD, Die Hard Trilogy, Time Commando. Irányár: 60.000Ft. Szocska László Tel.: 06-33-401-120

Olcsón eladó 2 hónapos SEGA Saturn + 2 joy + Daytona USA cce. Levélcím: Gugolya Róbert 5430 Tiszaföldvár, Körösi út 8.

Eladó SEGA Saturn + 1 joy + 1 játék. Irányár: 47000Ft. Nights + 1 joy: 13000Ft. Külön is. Tel.: 217-81-31

Eladó Playstation -re Wipeout. Érdeklődni este 5 óra után az 56/372-854-es telefonon Berta Gergőnél. Irányár: 10000Ft

Jó állapotban lévő SMD2 + programok eladók 18e Ft-ért, vagy PSX programért. Érdeklődőknek bővebb információt adok! Tel.: 78/466-040. Cím: Jávor Tamás 6300 Kalocsa, Móra F. u. 99.

Eladó SEGA MD2 + 1 joy + 1 program nem eredeti trafóval 8000Ft-ért, ugyanitt 3 db SNES program nagyon olcsón eladó. Tel.: 33/441-385

Áron alul eladó: SNES + 2 joy + 1 kazetta (Int. SS. Socc.2) Irányár: 20.000Ft. Tel.: 57/438-003 Bármikor hívhattok!

Eladó SNES-re Mortal Kombat3 + GameBoy-ra Mario 1-2-3. Érdeklődni: Tel.: 25/310-967

Eladó MD programok: VR - 4000Ft, Shaq-Fu - 4000Ft, Battle Frenzy - 3000Ft, Boogarman - 4000Ft, Shinobi3 - 2500 Ft, NHL '96 - 5500Ft. Érd.: Tel.: 228-21-93

Használt Sony Playstation olcsón eladó! Rebel II, Mortal Trilogy, Porsche Challenge, Fifa 97, Little Big Adventure játékokkal. Érd: 17óra után Tel.: 284-82-66

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

Plusz sorok

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot....................példányban

Megrendelő neve:...

Címe:...

....

Irányítószám:...

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME KFT

1389 Budapest,
Postafiók 132.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!
A pirossal jelölt tételek a hátlapon levő szelvény bemutatásával kaphatók akciós áron!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

H/ 11TH HOUR	4999	BUREAU 13	3999
H/ 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
H/ 1944 ACROS THE RHINE	3999	H/ CANNON FODDER 2	3999
H/ 7TH GUEST	3999	CAPTAIN QUASAR	4999
100 ARCADE ACTION	1999	CAR & DRIVER	2999
100 CLASSIC ACTION	1999	CAVE MASTER/	
100 FIGHTING ACTION	1999	TOMBRAIDER DATA	HIVJ
100 RACING ACTION	1999	CENTRAL INTELIGENCE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	CHAMPIONSHIP MANAGER	
3 KOPONYA TOOLTEC KINCS	9999	96/97	5999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CHAOS CONTROL	3999
ABUSE	9999	CHRONICLES OF THE SWORD	4999
ADVANCED CIVILIZATION	4999	CHRONOMASTER	4999
ADVENTURES OF BATMAN		CITY OF LOST CHILDREN	12999
& ROBIN	2999	H/ CIVIL WAR	3999
AFTERLIFE	4999	H/ CIVILIZATION	3999
H/ AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION 2	11999
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999	CLANDESTINY	4999
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999	H/ COLONIZATION	3999
ALIEN INCIDENT	3999	COLOSSUS CHESS X	3999
ALIEN TRILOGY	10999	COMANCHE 3	HIVJ
ARCADE AMERICA	3999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMMAND & CONQUER	7999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCHIBALD	5999	COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999
ARCHIMEDIAN DINASTY	4999	CONQUERROR AD 1086	5999
ARMORED FIST /CLASSIC	3999	CONQUEST OF NEW WORLD	4999
ASSAULT RIGS	4999	COUNTER STRIKE	
BANZAI BUG	9999	RED ALERT DATA	4999
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999	H/ CREATURE SHOCK	3999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999	CRUSADER NO REGRET	9999
BATTLE SHIPS	5999	CRUSADER NO REMORSE /	
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999	CLASSIC	4999
BEST 3D GAMES	2999	CYBERIA	4999
BEST ARCADE GAMES	2999	D	3999
BEST BATTLE GAMES	2999	D1000	3999
BEST GAMES OF 95	2999	DARKER	3999
BEST WINDOWS GAMES	2999	H/ DARK FORCES	4999
H/ BIG RED RACING	3999	DARK LIGHT CONFLICT	11999
H/ BIRDS OF PREY	3999	H/ DAWN PATROL	2999
BLACK KNIGHT	3999	H/ DAY OF TENTACLE	3999
BLOD & MAGIC	10999	DAYTONA USA	9999
BLOODNET	3999	DEADLY GAMES	11999
BLOODWING	3999	DEATH RALLY	9999
BUG	9999	DESERT & JUNGLE STRIKE	3999

H/ DESTRUCTION DERBY	4999	H/ FIELDS OF GLORY	3999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FIFA SOCCER /CLASSIC	3999
MAGYAR LEIRÁSSAL		FIFA SOCCER 96 /CLASSIC	3999
DEVILS DOMAIN/DIABLO		H/ FLASHBACK	3999
DATA	HIVJ	H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
DIABLO	11999	H/ FOOTBALL GLORY	2999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	FORK IN THE TALE	9999
DIE HARD TRILOGY	12999	H/ FORMULA 1 GP	3999
DOOM 2	4999	FORMULA 1 GP 2	9999
DOWN IN THE DUMPS	4999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
DRAGON LORE II	11999	FRANKENSTEIN	1999
DRAGONHEART	7999	FREDDY PHARKAS	3999
DREAMWEB	3999	FRONT LINES	4999
DUKE NUKEM 3D	9999	H/ FULL THROTTLE	4999
DUKE NUKEM 3D		FUN PACK	2999
ATOMIC EDITION	7999	FUN PACK 2	2999
DUKE NUKEM II	2999	FUN PACK 3	2999
DUNE	2999	G-NOME	11999
DUNGEON MASTER II	3999	GRAND PRIX MAGIC /	
DUST	3999	GP2 DATA	HIVJ
EARTH SIEGE	3999	H/ GRAND PRIX MANAGER	3999
EARTHWORM		GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
JIM+PITTFAL+GAMEPAD	9999	GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999
H/ ECSTATICA	4999	GREMLIN CD3 COMPILATION	2999
EF2000 EVOLUTION	11999	GREMLIN CD5 COMPILATION	2999
MAGYAR LEIRÁSSAL		GUILTY	3999
EF2000 TACTCOM	5999	GUTS N GARTERS	HIVJ
MAGYAR LEIRÁSSAL		H/ HAND OF FATE/KYRANDIA 2	4999
EIGHT BALL DELUXE	2999	HELLFIRE ZONE	3999
H/ ELF	1999	HELP COMPILATION	4999
EMPIRE SOCCER	1999	HERETIC SHADOW	
ERASER TURNABOUT	11999	OF SERPENT RIDERS	4999
EURO 96	4999	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	11999
EVOLUTION - CIVILIZATION II		HEROES OF THE 357TH	2999
DATA	4999	HI OCTANE	3999
EXHUMED	HIVJ	HIND	9999
EXTRACTORS	3999	HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	IM1A2 ABRAMS	11999
EXTREME VELOCITY		INCA	4999
COMPILATION	HIVJ	INCA COLLECTION	6999
-AH64D LONGBOW		INDIANAPOLIS 500	2999
-ATF		INDYCAR RACING 2	9999
-EF2000		INFERNO	3999
EYE OF BEHOLDER III	2999	IRON ASSAULT	3999
H/ F14 FLEET DEFENDER		H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
& SCENARIO	3999	H/ INTERNATIONAL SOCCER	1999
H/ F15 STRIKE EAGLE III	3999	H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
F117A	2999	INTERSTATE 76	11999
FADE TO BLACK	9999	JACK THE RIPPER	3999
FAST ATTACK	9999	JET FIGHTER III	9999
FATAL RACING	5999	H/ JIMMY WHITE SNOOKER	3999

H/ JOHNNY BAZOOKATONE	3999	NHL 96 /CLASSIC	3999
KICK OFF 97	12999	NHL 97	12999
KID S KIT 4-7	9999	H/ NIGEL MANSELL WORLD	
KID S KIT 8-12	9999	CHAMPION	1999
KINGS TABLE	2999	NINE	11999
KKND	9999	NOCTROPOLIS	3999
LABYRINTH OF TIME	4999	NOMAD	2999
H/ LANDS OF LORE	4999	NORMALITY	4999
LAST DINASTY	3999	OLYMPIC GAMES	3999
LEGEND OF KYRANDIA	3999	OLYMPIC SOCCER 96	3999
H/ LEGEND OF KYRANDIA	33999	H/ OVERLORD	3999
H/ LEMMINGS 3D	4999	OUTLAWS	HIVJ
H/ LINKS 386	3999	PANDORA DIRECTIVE	11999
LITTIL DIVIL	3999	PANZER DRAGOON	11999
LITTLE BIG ADVENTURE		PATRICIAN	3999
/CLASSIC	3999	PBA BOWLING	3999
LOADSTAR	4999	PERFECT GRAND PRIX	
LODERUNNER	3999	GP2 ADD ON	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	H/ PINBALL 2000	2999
LORDS OF THE REALMS 2	12999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
H/ LOST EDEN	3999	H/ PIRATES GOLD	3999
H/ LOST FILES OF S.HOLMES	3999	POD	12999
LOST VIKINGS 2	11999	POWER CORRUPPTION & LIES	6999
H/ LOTUS 3	1999	POWER F1	9999
MAGIC CARPET	3999	PREMIER MANAGER 97	HIVJ
MAGIC CARPET DATA	4999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MAGIC CARPET 2	4999	H/ PUSH OVER	1999
MAGIC THE		PYROTECHNICA	3999
GATHERING/ACCLAIM	10999	QUAKE MISSION PACK 1	6999
MAGIC THE GATHERING/		QUAKE MISSION PACK 2	5999
MICROPROSE	11999	H/ RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
MAGYAR LEIRÁSSAL		H/ REBEL ASSAULT	4999
MANIC KARTS	3999	REBEL ASSAULT 2	11999
MASTER OF ORION II	11999	RED ALERT	11999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	REDNECK RAMPAGE	11999
MEGA MAN X 3	11999	REPÜLŐ KASTÉLY	7499
MICROCOSM	4999	RESURRECTION - RISE OF	
H/ MONKEY ISLAND 1&2	4999	ROBOTS 2	4999
MONOPOLY	5999	RETRIBUTION	3999
MORTAL COIL	3999	RETURN FIRE	4999
MORTAL KOMBAT 3	4999	H/ RIDDLE OF MASTER LU	9999
MOTO RACER	HIVJ	H/ RISE OF TRIAD	3999
MUPPETS INSIDE	7999	RISE & RULE OF ANCIENT	
MUPPETS TREASURE ISLAND	9999	EMPIRES	5999
NASCAR 2	10999	RISE OF ROBOTS	7999
NASCAR + TRACK PACK	3999	RISK	5999
NASCAR TRACK PACK	4999	ROAD WARRIORS	2999
NATO FIGHTERS	5999	ROLLING STONES -	
H/ NAVY STRIKE	4999	VOODO LONGUE	3999
NBA LIVE 97	12999	H/ SAM & MAX HIT THE ROAD	3999
NEED FOR SPEED 2	HIVJ	SCARAB	12999

SCORCHER	11999	TIGERSHARK	11999
H/ SCREAMER	3999	H/ TILT	3999
SCREAMER 2	9999	TIME GATE	5999
SEA LEGENDS	9999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999	TOMB RAIDER	9999
SENSIBLE GOLF	3999	H/ TOP GUN	3999
SETTLERS 2 MISSION DISK	4999	TOTAL DESTRUCTION	3999
SETTLERS 2+ARCHIMEDIAN		TOUCHE ADV. OF 5TH	
DYNASTY	9999	MUSKETEER	9999
SHADOW CASTER	3999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SHANNARA	3999	TRACK ATTACK	3999
SHELL SHOCK	4999	H/ TRANSPORT TYCOON	3999
SHIVERS	3999	TUNNEL B1	9999
SHIVERS 2	HIVJ	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	H/ UFO ENEMY UNKNOWN	3999
SILVERLOAD	3999	ULTIMATE DOOM	4999
H/ SIM CITY	4999	ULTIMATE SOCCER	
SIM GOLF	11999	ENCYCLOPEDIA	4999
SIM PARK	9999	UNIVERSE	4999
H/ SLEEPWALKER	1999	US MARINE FIGHTERS	5999
SLIPSTREAM 5000	3999	US NAVY FIGHTERS /CLASSIC	4999
SONICK & KNUCKLES	9999	VIKING CONQUEST	7999
SPACE HULK 2	11999	VIRTUA COP	11999
SPEED HASTE	4999	VIRTUAL KARTS	3999
SPEEDSTER	HIVJ	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999	WAGES OF WAR	9999
STAR BALL	3999	WAR COLLEGE	9999
STAR CRUSADER	3999	WAR COMMAND EXPLOSION	1999
STAR GENERAL	11999	WARCRAFT	3999
STARLORD	3999	WE ALL NEED EXTRA SPEED	
STEEL PANTHERS II	9999	/NFS DATA	HIVJ
STORM	4999	WHERE IS WALLY	3999
H/ STREET FIGHTER 2	3999	H/ WING COMMANDER	2999
STRIFE	10999	WING COMMANDER III	4999
STRIKE COMMANDER	3999	WING COMMANDER IV	9999
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
H/ SUPER CARS INTERNATIONAL	2999	H/ WIPEOUT	4999
SUPER KARTS	4999	H/ WITCHAVEN	3999
SUPER SKI PRO	6999	WITCHAWEN II	3999
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	3999	WIZARDRY GOLD	11999
SYNDICATE WARS	4999	WIZARDRY NEMESIS	11999
SYSTEM SHOCK	7999	H/ WIZKID	1999
TEMPTATION COLLECTION	8999	WORMS	4999
TERMINAL VELOCITY	3999	XANTH	3999
TERMINATOR SKYNET	7999	H/ X COM TERROR FROM DEEP	3999
TESTDRIVE OFF ROAD	HIVJ	X COM UNKNOWN	
H/ TFX	3999	TERROR UFO 1+2	9999
THEME HOSPITAL	12999	X MILES RALLY CHAMP. ADD ON	4999
THEME PARK	3999	H/ X WING COLLECTOR CD	4999
THEXDER	3999	X WING VS TIE FIGHTER	HIVJ
H/ THUNDER HAWK 2	3999	ZEPPELIN	3999
THUNDER HAWK 2	7999	ZONE RAIDERS	3999
H/ TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999		

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.

Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).

2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.

3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	4999	MORTAL KOMBAT II	3999
ALIEN BREED TOWER		PATRICIAN	4999
ASSAULT	2999	PEPPER S ADVENTURE	2999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999	PINBALL DREAMS 2	3999
BREAKTHRU	3999	PIZZA TYCOON	4999
COMANCHE	7999	PYROTECHNICA	3499
CYBER RACE	3999	QUEST FOR GLORY II	2999
DAEMONSGATE	3999	RAILROAD TYCOON	
DARKER	6999	DELUXE	2999
DESERT STRIKE	3999	RETURN OF THE	
DREAMWEB	2999	PHANTOM	5999
EL FISH	3999	REX NEBULAR	4999
F14 FLEET DEFENDER		RINGWORLD	3999
SCENARIO	3999	SENSIBLE GOLF	7999
FIFA SOCCER		SPEAR OF DESTINY	2999
INTERNATIONAL	3999	SPECTRE VR	5999
FREE DC	4499	STAR CONTROLL II	4999
GUILTY	3999	STAR CRUSADER	5999
GUNSHIP 2000	4999	STARLORD	3999
HAND OF FATE /		SYSTEM SHOCK	6999
KYRANDIA 2	3999	TIE FIGHTER	
INFERNO	5999	DEFENDER OF EMPIRE	3999
JAGGED ALIANCE	6999	TRANSPORT TYCOON	
JUNGLE BOOK	4999	WORLD EDITOR	3999
LION KING	4999	WWF 2 EUROPEAN	
LOTUS III	2999	RAMPAGE	2999
MIDWINTER II	2499	ZEPPELIN	3999

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14. TEL.: 112-6415







Új boltunk nyílt a Pólus Centerben!





AKCIÓS SZELVÉNY

PC CD-ROM akciónk (ld. a túloldalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.

Akciónk '97 június 15-ig érvényes!